

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y
POSTGRADO
CENTRO REGIONAL DE LOS SANTOS
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**UTP E-ENGLISH: PROGRAMA DE APRENDIZAJE
ELECTRÓNICO DEL IDIOMA INGLÉS PARA LA
POBLACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
DE PANAMÁ, CENTRO REGIONAL DE AZUERO**

POR:

JUAN CARLOS RIVERA MENDIETA

PANAMÁ, 2019

**UTP E-ENGLISH: PROGRAMA DE APRENDIZAJE ELECTRÓNICO DEL IDIOMA
INGLÉS PARA LA POBLACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE
PANAMÁ, CRUTA**

**TESIS PRESENTADA COMO UNO DE LOS REQUISITOS PARA OBTENER EL
GRADO DE MAGÍSTER EN DOCENCIA SUPERIOR**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

APROBADO

Dr. Juan Castillo

Asesor

Mtr. Lelvis Sánchez

Jurado 1

Mtr. Domingo Díaz

Jurado 2

2019

Dedicatoria

“A mis dos seres más amados: mi madre Francia y mi hija Victoria. La primera ha sido esa maternal, acogedora e inagotable luz que siempre me ha cobijado; la segunda, una nueva forma luz que cada día me prodiga sus destellos y me inspira a dar ese paso extra y a tratar de ser mejor”.

Juan Carlos Rivera Mendieta

Agradecimiento

“En primera instancia, a toda la comunidad de personas que se dedican al desarrollo de tecnologías de información y comunicación por el trabajo que hacen para regalarnos tantos avances que contribuyen al progreso de la educación y de la humanidad. Igualmente, al doctor y Renshi Juan Castillo por haber aceptado ser mi asesor de tesis y por haberme guiado a lo largo del desarrollo de la misma. ¡Ouss!.

También a la doctora Katherin Rodríguez, a los ingenieros Celinda Pérez, Secundino Villarreal, Yaxiela Salado y Oscar Pitti, y a la estudiante Lilibeth Madrid por ayudarme con el desarrollo de la encuesta sobre la que se fundamenta en gran medida este trabajo.

Finalmente, a todos los administrativos, docentes, estudiantes e investigadores que tuvieron la tenacidad, paciencia o resistencia de contestar esta maratónica encuesta”.

Juan Carlos Rivera Mendieta

Índice general

	Pág.
Dedicatoria	i
Agradecimiento	ii
Resumen	viii
Introducción	1
Capítulo 1: Generalidades	3
1.1. Planteamiento del problema	5
1.2. Justificación	9
1.3. Impacto	11
1.4. Objetivos	12
1.4.1. Objetivo General	13
1.4.2. Objetivos Específicos	13
1.5. Hipótesis de trabajo	14
Capítulo 2: Marco teórico	15
2.1. Definición	16
2.2. Conceptos relacionados	17
2.3. Historia	18
2.4. Teorías de aprendizaje relacionadas	21
2.5. Consideraciones pedagógicas para el diseño instruccional de actividades de AEI	24
2.6. Ventajas del AEI	25
2.7. Cambio de roles	28
2.8. Categorización de las tecnologías de aprendizaje electrónico de idiomas (TAEI) según sus aplicaciones pedagógicas	31
2.9. Tecnologías usadas para el AEI	37

Capítulo 3: Metodología	62
3.1. Tipo de proyecto	63
3.2. Diseño	63
3.3. Período y lugar donde se desarrolló la investigación	63
3.4. Muestra	63
3.4. Método	64
3.5. Procedimientos	64
3.6. Métodos de recolección de la información	65
3.7. Aspectos éticos	66
3.8. Cronograma de actividades	67
 Capítulo 4: Resultados	 68
 Conclusiones	 94
Recomendaciones	98
Bibliografía	100
Anexos	

Índice de cuadros

	Pág.
Cronograma de actividades	67
Estudiantes matriculados por facultades en la UTP Azuero	68

Índice de gráficas

	Pág.
Resultados del ELASH en la UTP Azuero, años 2006-2019	9
Categoría de los participantes en la encuesta	69
Facultades	70
Carreras	71
Nivel	72
Edades de los encuestados	72
Género de los encuestados	73
Ingreso familiar de los encuestados	74
Años de escolaridad	75
Tipo de educación recibida	76
Interés en aprender inglés	77
Importancia académica del dominio del inglés	78
Importancia profesional del dominio del inglés	78
Nivel de inglés general	79
Nivel de inglés, escucha	80
Nivel de inglés, habla	80
Nivel de inglés, lectura	81
Nivel de inglés, escritura	81
Años de inglés cursados en el sistema de educación formal	82
Aprendizaje del inglés mediante programas fuera del sistema de educación formal	83
Limitantes para aprender inglés fuera del sistema de educación formal	84
Modalidad del estudio actual del inglés	85
Experiencia pasada y presente con la modalidad presencial	86
Experiencia pasada y presente con la modalidad en línea	87
Experiencia pasada y presente con la modalidad híbrida	87
Interés en aprender inglés bajo la modalidad en línea	88
Limitantes previstas con el aprendizaje en línea del inglés	89
Necesidad de un programa para aprender inglés en línea para la población de la UTP Azuero	90

Disponibilidad mínima de 5 horas semanales para aprender inglés en línea .	91
Disponibilidad para invertir un dólar diario por estudiar inglés en línea	91
Características que debe poseer un software para aprender inglés en línea .	92

Índice de Anexos

	Pág.
Anexo A: Encuesta sobre UTP E-glish	102
Anexo B: Solicitud de permiso a la Dirección de la UTP Azuero para llevar a cabo el estudio	115
Anexo C: Rúbrica para la evaluación de software a utilizar con UTP E- nglish	117
Anexo D: Rúbrica de cotejo para la autoevaluación del nivel de inglés de los encuestados según el Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas	122
Anexo E: Definición de términos	128

Resumen

El siguiente proyecto busca dar una respuesta tecnológica a una deficiencia lingüística con impactos académicos, profesionales, económicos y sociales. Consiste en evaluar la factibilidad de crear un programa de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera a través de un entorno de aprendizaje electrónico (AE) que combine el sistema de gestión de aprendizaje *Google Classroom Suite* (GCS) y la plataforma electrónica de enseñanza y aprendizaje del inglés *English Discoveries* (ED). Dicho Esta iniciativa llamada UTP E-english está destinado a la población (administrativos, docentes, estudiantes e investigadores) de la Universidad Tecnológica de Panamá, Centro Regional de Azuero (UTP Azuero).

Palabras clave: aprendizaje electrónico (de idiomas), destrezas lingüísticas, plataforma de enseñanza y aprendizaje del inglés, población universitaria, sistema de gestión de aprendizaje

Abstract

The following work seeks to provide a technological response to a linguistic deficiency with academic, professional, economic and social impacts. It consists of evaluating the feasibility of creating a program of teaching and learning English as a foreign language through an electronic learning environment (AE) that combines Google Classroom Suite (GCS) learning management system and the electronic English teaching and learning platform English Discoveries (ED). This initiative called UTP E-english is aimed at the population (administrative, teaching, students and researchers) of the Universidad Tecnológica de Panamá, Azuero Campus (UTP Azuero).

Keywords: (language) e-learning, language skills, English teaching and learning platforms, university population, learning management system

Introducción

Las últimas 3 décadas han sido testigos de vertiginosos cambios, movidos sobre todo por el advenimiento de las tecnologías de información y comunicación. El resultado es lo que se conoce como la Sociedad del Conocimiento. Esta nueva realidad permea hacia todas las demás áreas de la actividad humana, incluyendo a la educación. De allí se desprenden nuevos paradigmas educativos que buscan hacer de la tecnología una pieza fundamental catalizadora del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El aprendizaje de idiomas mediado por la tecnología es un producto de este nuevo y cambiante contexto. Es vital el acoplar eficientemente tanto los contenidos como los métodos a los nuevos contextos sociales, estos últimos marcados por un alto nivel de digitalización ininterrumpida e irreversible. De esta concertación dependerán en gran medida tanto la acogida como el aprovechamiento que nuestros estudiantes actuales le darán a esta nueva iniciativa.

Existen diferentes variantes de esta modalidad, entre los que figura el aprendizaje electrónico o ***e-learning***, en este caso del inglés como lengua extranjera. Muchas son las opciones en el mercado actual que ofrecen soluciones tecnológicas a la necesidad de dominio de este idioma; no obstante, no todas son necesariamente productivas. Por ende, la selectividad informada es crucial a la hora optar por una u otra. Igual de importante, es la forma de implementarlas, pues, al fin y al cabo, la mejor herramienta del mundo es inútil si no existe la voluntad correcta en quien la usa.

Este trabajo ofrece al lector un abordaje sobre la conveniencia y posibilidad de crear una iniciativa de aprendizaje electrónico del idioma inglés para toda la población de la UTP Azuero a través del reclutamiento, amalgamación e implementación de 2 valiosas herramientas tecnológicas disponibles actualmente: ED y CCS. Para ello, se realizó una exhaustiva investigación sobre el estado del arte en este tema, llegando a la conclusión que, dados sus múltiples atributos, son éstas herramientas la mejor opción para el fin antes mencionado.

Ciertamente, la aseveración anterior responde al momento en el que se desarrolló este trabajo de investigación. Sin embargo, hay que estar conscientes de que, al ser la tecnología un mundo en constante y rápido cambio, seguramente muy pronto existirán mejores recursos en comparación con los aquí seleccionados. Por ende, no resta más que invitar al lector interesado en el tema a mantenerse actualizado sobre los nuevos avances en este campo, ya sea con fines investigativos como de implementación a corto o mediano plazo.

El contenido aquí presentado consta de 4 capítulos. El primero consiste en las generalidades del trabajo. En él, se toca la problemática que conlleva el bajo dominio del idioma inglés entre la población meta, la necesidad de dar respuesta a esta situación, los objetivos a alcanzar y otros. El segundo es una antología de las investigaciones y los recursos existentes sobre el tema. Luego, sigue la metodología que no es más que la descripción de los pasos que se siguieron para el desarrollo de este trabajo. Finalmente, en el cuarto capítulo, se presentan las conclusiones y recomendaciones extraídas de la investigación.

Con ello, se pretende demostrar que, en el lugar y momento seleccionados, existen las condiciones y los recursos para emprender una iniciativa de tal envergadura con altas expectativas de éxito. Concurrentemente, se plantean los beneficios que ésta traería, tanto para el ámbito académico como profesional e incluso personal si se

considera el importante valor agregado que el inglés representa hoy en día, sin desmeritar de ninguna manera el desarrollo de destrezas tecnológicas que acompañaría dicho proyecto.

Capítulo 1: Generalidades

1.1. Planteamiento del problema

A pesar de que el dominio del idioma inglés es una necesidad muy sentida entre la población de la Universidad Tecnológica de Panamá (UTP), la vasta mayoría de ellos no poseen las suficientes competencias lingüísticas en dicha lengua, al igual que las condiciones necesarias para remediar tal carencia. Para su mejor comprensión y potencial solución, dicha situación amerita ser abordada desde varios ángulos que incluyen el estado actual del dominio del inglés a nivel nacional e institucional, los factores que la determinan, las medidas tomadas y propuestas para ayudar a resolverla, los involucrados, y las implicaciones académicas y profesionales que ésta conlleva.

En lo que respecta a los estudiantes, aun cuando todos los que ingresan a las universidades panameñas han recibido al menos seis años de instrucción en inglés a lo largo de su vida escolar previa, los niveles alcanzados son demasiado pobres, especialmente en lo que respecta a las destrezas de escucha y habla. Esto es algo muy palpable sobre todo en aquéllos provenientes de escuelas públicas, es decir, el 61 por ciento de la población educando de la UTP. Esto se debe a las grandes deficiencias existentes en este sistema escolar (programas de estudios desfasados, escasez de recursos didácticos actualizados y de calidad, falta de personal capacitado, mala definición de prioridades, etc.). A esto, se le suma un entorno de aprendizaje donde no se utiliza el inglés con frecuencia.

Los métodos de enseñanza tradicionales no se ajustan al estilo de aprendizaje de los estudiantes actuales. Los libros y el resto de los materiales didácticos están siendo remplazados por los recursos electrónicos como las computadoras, la Internet, y otros. Paradójicamente, a pesar que existe una gran cantidad de recursos educativos gratuitos accesibles a través de las tecnologías de información y comunicación (TICs), el panameño promedio no posee la cultura de la auto instrucción o sencillamente no sabe cómo utilizar con provecho los recursos que las TICs ofrecen.

A nivel universitario, la UTP tampoco está logrando resultados satisfactorios en el aprendizaje del inglés. Casi todas las carreras incluyen este idioma dentro de su malla curricular, ya sea en los primeros años o a lo largo de todo el programa de estudios. El número de horas dedicadas a aprender inglés varía desde tres semanales o más para las carreras en áreas académicas distintas al inglés hasta cinco diarias para las carreras especializadas en inglés. Sin embargo, casi nadie termina sus estudios universitarios con un dominio adecuado del inglés como valor agregado o incluso como énfasis de su especialidad.

Esta deficiencia limita enormemente el acceso que la población de la UTP tiene a la información. El 80% de la literatura científica y tecnológica es en inglés, ya que éste es el idioma en el que se realiza la abrumadora mayoría de las investigaciones y avances científicos y tecnológicos. En la Sociedad del Conocimiento actual, la información en estas dos áreas cambia rápida, constante, y radicalmente. En consecuencia, las traducciones no son una opción, pues, cuando finalmente se obtienen, la información ya está obsoleta. Los traductores humanos son extremadamente costosos y los computarizados poco precisos. Esto repercute negativamente sobre las posibilidades de la población de la UTP de estar a la vanguardia del conocimiento y por ende en su desempeño académico y profesional.

No podemos dejar de mencionar la limitación que implica el no dominar el inglés a la hora de postularse para programas de becas o intercambio internacionales. Sin importar el idioma oficial del país anfitrión, casi todos los programas de este tipo exigen el inglés como requisito indispensable e incluso son llevados cabo completamente en este idioma, por ser el más estandarizado a nivel mundial. Éste es un punto de singular importancia para la UTP, dado el hecho de que, entre sus proyecciones a corto, mediano y largo plazo, está la acreditación nacional e internacional de toda su oferta académica. Para lograrlo, necesitará que una importante parte de su personal y de su estudiantado vayan al extranjero a estudiar ciertas disciplinas que no se ofrecen en el país o sencillamente mantener programas de intercambio académico con otros países.

Por otra parte, para graduarse de los programas de profesorado, postgrado, maestría y doctorado de la UTP, es un requisito poseer un nivel de inglés que va desde el básico alto hasta el avanzado, es decir, A2 al C1 respectivamente de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas (CEFR por sus siglas en inglés). Esto ha provocado que un número importante de estudiantes de los niveles antes mencionados queden varados al final de sus carreras, aun cuando hayan cumplido con todos los requisitos de sus programas de estudios, mas no con el nivel de inglés exigido. Esto incide negativamente en el atractivo de la oferta académica de la UTP con respecto a los programas antes mencionados, por lo que muchos estudiantes potenciales optan por las universidades privadas, las cuales les ofrecen alternativas más viables. En el caso de los estudiantes de pregrado de esta misma universidad, este requisito no se está implementando actualmente a pesar de que la Ley 2 de enero de 2003 así lo contempla.

El impacto económico y social que el no dominar el inglés tiene para los funcionarios de la UTP y para sus egresados no es menos importante. Según una investigación “Demanda y Oferta de Profesionales y Servicios de Extensión” realizada por el sociólogo de la UTP Danilo Toro (2013), el 73% de todas las empresas que existen en el país manifiestan la necesidad de contar con un personal bilingüe; incluso, para algunas, el dominar el inglés es ya una profesión en sí misma. Desafortunadamente, sólo el 12% de nuestra población lo es en realidad. Qué decir de las multinacionales que, a pesar de los múltiples incentivos económicos que Panamá les ofrece, no logran establecerse aquí debido a esta falencia, y terminan eligiendo otros destinos donde sí existe el personal con el perfil lingüístico que ellos requieren.

Para dar respuesta a esta situación, la UTP creó el Centro Especializado en Lenguas (CEL), el cual ofrece cursos de idiomas a diferentes niveles, incluyendo al inglés por supuesto. Sin embargo, estos cursos no son accesibles para un considerable número de los interesados por su modalidad presencial, la cual muchas veces no se ajusta a su disponibilidad horaria, ya sea por incompatibilidad o por falta de tiempo debido el alto pensum académico de los programas de estudios de la UTP, las

responsabilidades diarias de la vida laboral y/o familiar, etc.. A esto se suma el limitado poder adquisitivo de la gran mayoría de los interesados, el cual ha venido disminuyendo progresivamente en los últimos siete años. Contradictoriamente, en el caso del CEL ubicado en el Campus Víctor Levy Sasso, la demanda de estudiante supera con creces la oferta de cursos, al punto que, cada año, cientos de estudiantes que no logran ingresar son absorbidos por otros centros de idiomas o sencillamente desisten de sus intenciones.

Otra limitante a considerar es el desfase en las metodologías de enseñanza y aprendizaje empleadas hoy en día. Los estudiantes actuales no aprenden de la misma forma en que solían hacerlo las generaciones anteriores. La vasta mayoría de ellos pertenecen al llamado grupo de los *Millenials*, es decir, personas que nacieron y crecieron con la presencia de la Internet y la revolución de las TICs. Su lapso de atención es mucho más corto. Son aprendices activos, tendientes a la investigación y a la auto instrucción. Sus estilos y necesidades particulares de aprendizaje se acentúan cada vez más, en gran medida debido a la presencia de estímulos sensoriales en un entorno marcado por la multimedia.

A lo anterior hay que sumarle una falencia de vieja data: la deficiencia en las metodologías previamente mencionadas. Este mal, más que corregirse, parece estar empeorando debido a la falta de vocación de muchos docentes, quienes eligen esta profesión mayormente por razones económicas y de estabilidad laboral. Prueba de ello es el hecho de que, a pesar de las cuantiosas inversiones hechas por los gobiernos desde el 2009 en aras del mejoramiento de los programas de inglés en el Sistema Educativo y la implementación de otros programas de inglés alternativos, los estudiantes no han mejorado significativamente sus resultados. Por citar un ejemplo, los puntajes en la prueba de inglés ***English Language Assessment System for Hispanics*** (ELASH) que la UTP aplica a los estudiantes de primer ingreso, no muestra ninguna mejora sustancial.



Figura 1: Obtenida del Sistema de Ingreso Universitario de la UTP

Por lo antes dicho, es imperiosa la necesidad de crear un programa efectivo y accesible para el desarrollo de las competencias lingüísticas del inglés dirigido a toda la población universitaria de la UTP, utilizando las ventajas que ofrece el AE, y así poder superar las dificultades que se originan de la instrucción presencial tradicional, tales como las dificultades con el transporte, la indisponibilidad de tiempo, los elevados costos, las dinámicas de enseñanza-aprendizaje y otras.

Dicho esto, surge la pregunta: ¿Qué tan factible sería y cómo se podría crear un programa de AE del inglés mediante la implementación fusionada de ED y GCS que contribuya al desarrollo de las destrezas lingüísticas y tecnológicas, y de las potencialidades académicas y profesionales de la población de la Universidad Tecnológica de Panamá, Centro Regional de Azuero?

1.2. Justificación

El problema en cuestión ha sido propuesto para ser resuelto a través del AE por diversas razones. Entre ellas está una significativa reducción en el costo de operación y, por ende, en el precio del servicio a los estudiantes. El uso de ED y GCS ahorrará

recursos didácticos (equipos, materiales, tecnología, etc.) y espacio físico para la institución. No se requerirá la construcción y/o habilitación de aulas extras para los estudiantes, pues éstos trabajarán desde los laboratorios de cómputo ya existentes en la UTP, cafés Internet y, por supuesto, sus propios hogares, siendo este último sito el de mayor predilección, pues el 50% de la población panameña cuenta con Internet residencial.

Tampoco será necesario un reclutamiento cuantioso de nuevos docentes. En un entorno de AE como éste, un solo docente puede simultáneamente atender muchos más estudiantes que un docente de aula presencial, gracias a la multiplicidad de herramientas tecnológicas de software e Internet con que cuenta. Esto facilita la labor de enseñanza y además promueve el aprendizaje individualizado. Con respecto a este último punto, la herramienta de autor de ED permite al docente asignar material extra de reforzamiento y hasta crear cursos personalizados de acuerdo a las áreas de necesidad y/o interés de los estudiantes.

Los estudiantes tendrán acceso a diferentes recursos, según su estilo y ritmo de aprendizaje, pero con un mismo fin: mejorar su dominio del inglés. Al ser un programa casi completamente asincrónico, los estudiantes podrán trabajar según su disponibilidad de tiempo, claro está con términos definidos para el cumplimiento de sus asignaciones. En otras palabras, cada quien podrá elegir el momento en que ingresará y la cantidad de tiempo que le dedicará a trabajar en UTP E-english. De esta forma, no habrá incompatibilidad con el resto de las actividades académicas y/o laborales de los estudiantes. Por supuesto, para las actividades de interacción verbal, será necesario que los estudiantes interactúen con su tutor y con otros compañeros en tiempo real. Sin embargo, existirán varias opciones de horario y sesiones personalizadas a fin de satisfacer las demandas de los participantes.

Lo antes mencionado se ajusta en gran medida a una de las corrientes pedagógicas más en boga hoy en día: el aprendizaje independiente, muy característico en el contexto andragógico y llevado a cabo en este caso a través del AE. La tecnología,

una de las piedras angulares de la sociedad del conocimiento actual, favorece este tipo de aprendizaje. Con este programa, los estudiantes tendrán acceso a una gran riqueza y variedad de recursos tecnológicos de carácter didáctico que les permitirán en gran medida asumir la responsabilidad por su propio aprendizaje.

Una última razón, y no por eso menos importante, es el aprovechamiento de una tendencia social muy poderosa actualmente: la predisposición hacia el uso de la tecnología. Cada día, las personas se apegan más a ésta, al punto que ha llegado a convertirse en algo así como una necesidad humana, especialmente entre los jóvenes. Los recursos que la tecnología ofrece son enormes. Estos incluyen los de tipo didáctico. Existe evidencia de que los estudiantes actuales encuentran el AE más motivador y útil que el ambiente de aprendizaje tradicional (Ayres, 2002; Ilter, 2009). En otras palabras, se está tomando ventaja de algo que ya existe y que podría ser productivamente encaminado para alcanzar el propósito primordial de este trabajo: que los estudiantes mejoren su dominio del inglés a través del modelo de AE propuesto.

1.3. Impacto

El proyecto en mención se vislumbra como exitoso, con algunas contingencias que habrán de ser enmendadas sobre la marcha. La acogida por parte de los estudiantes será buena. Casi todos se incorporarán al programa de AE del inglés. Muchos de ellos alcanzarán o superarán el nivel exigido por la institución y por el campo laboral. Se contará con un cuerpo de tutores capacitados, los cuales se encargarán de atender a los estudiantes. La coordinación estará conformada por personal administrativo y de soporte técnico.

La experiencia será un desafío, pues es una modalidad de aprendizaje al que la población panameña no está acostumbrada. Por ende, será necesario romper paradigmas pedagógicos tradicionales centrados en la educación presencial. La metodología empleada para este proyecto es pionera en nuestro país. Sin embargo,

su efectividad ha sido demostrada con bastante éxito en el ámbito local e internacional, ej., *Open English*, *Rosetta Stone*, *Voxy*, etc..

Este nuevo formato de estudio a distancia hará que, en un futuro cercano, la actitud de la población estudiantil frente a estas formas alternativas de educación cambie por una más comprometida, disciplinada, e independiente, de manera que puedan sacarle el provecho a todo el útil contenido que esta práctica opción ofrece. Para ello, se requerirá que la población vaya deshaciéndose de su actitud dependiente hacia la educación presencial tradicional administrada casi en su totalidad por educadores. El sistema propuesto requerirá de estudiantes plenamente familiarizados con el AE, el software de aprendizaje de idiomas ED, el LMS GCS y todos sus recursos y posibles aplicaciones. Estos estudiantes deberán trabajar con constancia, cumpliendo el cronograma de actividades propuesto o superándolo.

Los resultados serán palpables. Un alto número de participantes desarrollará un nivel de inglés muy por encima del que tenían antes de iniciar el programa. Esto elevará enormemente su motivación por continuar su formación. El trabajo de los tutores, por su parte, será otro aspecto decisivo en dicha motivación. Con el pasar del tiempo, éste mejorará sustancialmente, tanto por las capacitaciones recibidas como por la propia experiencia adquirida sobre la marcha.

El nivel de suficiencia en el idioma inglés que los estudiantes desarrollarán incrementará exponencialmente su elegibilidad para programas de becas en el extranjero o a distancia. Una vez culminados sus estudios, estos exbecarios se incorporarán a la fuerza laboral y al aparato productivo del país al tiempo que serán entes multiplicadores de los conocimientos, destrezas y experiencias adquiridos.

No se puede pasar por alto el desarrollo de competencias tecnológicas que los estudiantes alcanzarán como un subproducto o valor agregado de su formación en inglés. Al trabajar con UTP E-english, adquirirán destrezas relacionadas con las

tecnologías de información y comunicación (TICs), una cualidad sumamente deseable en la sociedad del conocimiento actual.

En lo que concierne al aspecto laboral, tanto los profesionales retornantes como los locales que desarrollen un dominio adecuado del inglés, serán más cotizados para los empleadores, lo que se traducirá en beneficios económicos en función de productividad para ambas partes y para la economía del país. Finalmente, vale la pena mencionar que el contar con un mayor número de personal calificado bilingüe convertirá a Panamá en un destino más atractivo para la inversión extranjera.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Evaluar la factibilidad de crear un programa de AE dirigido del idioma inglés, mediante la implementación fusionada de las herramientas ED y GCS para ayudar a la población de la Universidad Tecnológica de Panamá, Centro Regional de Azuero, a desarrollar eficientemente sus competencias lingüísticas, tecnológicas, académicas y profesionales

1.4.2. Objetivos Específicos

- Examinar el contexto institucional en el cual se pretende implementar UTP E-english
- Describir la fusión sinérgica de las herramientas ED y GCS en un solo programa destinado a la enseñanza y aprendizaje dirigidos del idioma inglés mediante la modalidad electrónica que permita el desarrollo de la

comprensión auditiva, el habla, la lectura y la escritura del idioma con fines comunicativos, y de las competencias tecnológicas de los participantes

- Identificar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas concernientes a esta iniciativa.
- Determinar las mejores estrategias para el desarrollo e implementación de la misma
- Incrementar las potencialidades y oportunidades de los participantes tanto en el campo académico como profesional al dotarlos de destrezas tecnológicas muy cotizadas hoy día
- Contribuir con el desarrollo del país en temas de estudios, investigación, innovación y empleomanía

1.5. Hipótesis de trabajo

Según los contextos institucional y nacional actuales, es factible crear un programa de enseñanza y aprendizaje electrónicos del inglés mediante una sinergia entre ED y GCS, a fin de favorecer el desarrollo eficiente de destrezas lingüísticas en este idioma entre la población universitaria de la UTP Azuero, gracias a las cualidades únicas que esta modalidad pedagógica posee, tales como bajos costos, flexibilidad de horarios, abundancia de recursos, interactividad y contemporaneidad con los modelos de aprendizaje actuales.

Capítulo 2: Marco teórico

Dos son los temas que componen en los que se centra el marco teórico de este trabajo. La sección inicial está dedicada exclusivamente al aprendizaje electrónico, con un especial énfasis en el de idiomas, específicamente el inglés como lengua extranjera o segunda lengua. Esto tiene como fin el circunscribirse al contexto de aprendizaje sobre el que se trabajará. En esta sección, se ofrece una definición de AEI (AEI) junto con una descripción general de su historia y bases teóricas para el diseño de la instrucción, las ventajas del AEI, los roles de los docentes y los estudiantes, el uso del AEI para fomentar el desarrollo de las cuatro destrezas lingüísticas.

Se aborda la interrelación entre el AEI y los métodos tradicionales de enseñanza de idiomas, es decir, cómo CALL ha sido influenciado por la educación tradicional y, al mismo tiempo, cómo ha impactado este tipo de educación. Se ofrece información sobre la investigación realizada en acerca del AEI en el campo educativo. El trabajo de diferentes autores y organizaciones se presenta como una fuente de referencia y autoridad para este estudio.

La segunda sección aborda los recursos tecnológicos a ser implementados o utilizados como referencia para el desarrollo de este trabajo. Se proporciona una descripción detallada de ED y GCS. Aunado a esto, se describen con mayor brevedad otros recursos de naturaleza similar y aquéllos que, aunque destinados a otros fines, pueden ser utilizados de manera similar.

2.1. Definición

El AEI se percibe a menudo de forma un tanto restringida, como un enfoque de enseñanza y aprendizaje en el que la Internet y los recursos informáticos se usan como ayuda para la presentación, el reforzamiento y la evaluación del material a ser aprendido, incluyendo elementos interactivos significativos (Warschauer, 2008). Levy (1997) define el AE más simple y ampliamente como "la búsqueda y el estudio de las aplicaciones de la Internet en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas". La definición

de Levy coincide con la opinión compartida por la mayoría de los practicantes del AEI modernos.

En esta línea, vale la pena hacer una diferenciación entre el AE algunos otros términos que, si bien están estrechamente relacionados con el primero, no son necesariamente sinónimos de éste. Para ello, se utilizará la caracterización presentada por B. Grasley (2014).

2.2. Conceptos relacionados:

- **Aprendizaje electrónico**

Es aprendizaje en el que la interacción entre el alumno y el docente se da exclusivamente en línea, es decir, el docente imparte sus clases sin necesidad de que el estudiante asista aula física, sin importar que tan lejos o cerca se encuentre el uno del otro. Pueden existir componentes fuera de línea (por ejemplo, el alumno puede escribir una respuesta en papel), pero siempre hay una conexión en línea (por ejemplo, toma una foto de su respuesta para enviarla al docente).

- **Aprendizaje híbrido**

Es la combinación del AE con el de aula presencial. No todas las formas de aprendizaje híbrido son iguales, puesto que existen diferentes niveles de implementación de ambos elementos.

- **Aprendizaje en línea**

Abarca tanto el AE como el híbrido. Involucra el utilizar herramientas en línea para aprender. No importa dónde se encuentren los actores, cara a cara o en distintos lugares. El elemento clave es el uso de Internet. Al igual que el aprendizaje híbrido, existen diferentes niveles de implementación de los recursos.

- **Aprendizaje digital**

Incluye el aprendizaje en línea, el cuál incluye el aprendizaje híbrido y el electrónico. También incluye el "aprendizaje digital sin conexión", como el uso de software local y cámaras digitales.

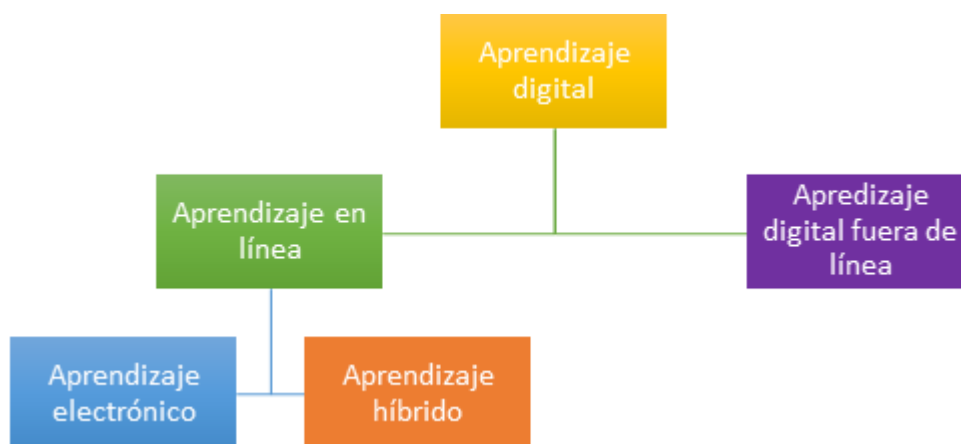


Figura 2: Tomada de *What's the difference between e-Learning, online learning, Blended Learning,...?* Disponible en: <https://bgrasley.wordpress.com/2014/02/28/whats-the-difference-between-e-learning-online-learning-blended-learning/>

2.3. Historia

Los orígenes y el desarrollo de del AE se remontan siglo XIX, cuando Isaac Pitman enseñó estenografía a sus estudiantes a distancia. Sin embargo, el término como tal

no fue acuñado hasta 1999 en su seminario de CBT (Delcloque, 2000). Desde los primeros días, el AE se ha desarrollado como una forma de simbiosis entre el avance de la tecnología y la pedagogía.

A pesar de su contemporaneidad, el AEI ha pasado extemporáneamente por etapas similares a las del aprendizaje en general. Warschauer (2006) dividió el desarrollo del AEI en tres fases: AE conductista, AE comunicativo y AE integrativo. Bax (2003), por su parte, percibió las tres fases como Restringidas, Abiertas e Integradas. Sin embargo, ha habido varios otros intentos de categorizar la historia del AE).

La fase conductual se caracteriza por la influencia de las teorías conductistas de aprendizaje de Skinner, así como las limitaciones de Internet en sus inicios. En ese entonces, el AE estaba restringido a universidades donde los programas se desarrollaban.

Como las máquinas no se aburrían o impacientaban con los estudiantes, las aplicaciones de software se consideraban ideales en situaciones en las que una exposición repetida al material era necesaria o beneficiosa para el aprendizaje. Por otro lado, el software podría presentar material al estudiante a su propio ritmo e incluso adaptar los simulacros al nivel del alumno. En consecuencia, los programas de AE de esta época representaron un estímulo al cual el alumno dio una respuesta. Al principio, el uso se basaba sólo en el texto. La computadora analizaba los errores y daba retroalimentación. Los programas más sofisticados reaccionaban a los errores de los estudiantes habilitando elementos emergentes de ayuda y actividades correctivas. Si bien tales programas bajo este tipo de pedagogía aún existen en la actualidad, los enfoques conductistas para el aprendizaje de idiomas han sido rechazados en gran medida, y la creciente sofisticación de la tecnología informática ha abierto muchas más posibilidades para el AE.

En el AE comunicativo, la atención se centra en usar el lenguaje en lugar de analizarlo, es decir, enseñar gramática implícitamente. Esto también permitió originalidad y

flexibilidad en la producción del lenguaje por parte del estudiante, aprovechando la disponibilidad de tecnología. Esto resultó en una escalada en el desarrollo de software para el aprendizaje de idiomas. El primer software de AE en esta fase todavía proporcionaba práctica de habilidades, pero no en un formato de ejercicios, por ejemplo, lectura dirigidas, reconstrucción de texto y juegos de lenguaje; sin embargo, las aplicaciones de software siguieron siendo el tutor. En esta fase, sin embargo, el software proporcionó un contexto para que los estudiantes utilizaran el idioma, como pedir indicaciones para llegar a un lugar. También permitió que programas no diseñados para el aprendizaje de idiomas, como *Sim City*, *Sleuth* y *Where in the World is Carmen Sandiego?* fueran utilizados para el aprendizaje de idiomas. Sin embargo, una crítica a este enfoque incluye el uso de software con un tema o propósito específico y desconectado de los objetivos del aprendizaje de idiomas. Por lo general, ayudaban a desarrollar habilidades como leer y escuchar por separado, al igual que en forma de ejercicios.

A partir de la última década, el AE integrativo / exploratorio intenta abordar estas críticas integrando la enseñanza de las habilidades lingüísticas en tareas o proyectos para proporcionar orientación y coherencia, valiéndose de la tecnología multimedia que proporciona texto, gráficos, sonido y animación, así como la comunicación mediada por computadora. En este período, el AEI experimentó un cambio definitivo del uso de la Internet con fines de ejercicios y tutoriales a un medio para extender la educación más allá del aula y reorganizar la instrucción. El AEI integrativo comenzó con vídeos interactivos como *Montevideo* (Schneider y Bennion 2014) y *A la búsqueda de Philippe* (Fuerstenberg 2013), todos ellos simulaciones de situaciones en las que el alumno desempeñaba un papel clave. Estos programas más tarde también existen en CD-ROM y nuevos juegos de rol (RPG) como *Who is Oscar Lake?* hizo su aparición en una variedad de idiomas diferentes.

En los programas integrativos, el escuchar se combina con ver, al igual que en el mundo real. Los estudiantes también controlan el ritmo y la vía de la interacción. Esta última está en primer plano, pero muchos programas de AEI también proporcionan

enlaces a explicaciones simultáneamente. Un ejemplo de esto es la simulación de *Dustin* de la llegada de un estudiante extranjero a los Estados Unidos. Programas como éste también condujeron a lo que se llama AEI exploratorio.

La investigación más reciente en el AEI ha favorecido un enfoque exploratorio centrado en el alumno, donde se alienta a los estudiantes a probar diferentes soluciones posibles a un problema, por ejemplo, el uso de programas de concordancia. Este enfoque también se describe como aprendizaje basado en datos (DDL por sus siglas en inglés), un término acuñado por Tim Johns.

2.4. Teorías de aprendizaje relacionadas

Este proyecto se fundamenta en los trabajos de lingüistas, pedagogos y docentes investigadores y en las teorías, enfoques, metodologías y técnicas que éstos han desarrollado en lo que respecta a la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua o lengua extranjera a través de la tecnología, específicamente la modalidad electrónica. De singular relevancia son los libros *A Practical Guide to Using Computers in Language Teaching* (Guía práctica para el uso de las computadoras en la enseñanza de idiomas) de John de Szendeffy (2005) y *Language Learning with Technology* (Aprendizaje de idiomas con tecnología) de Graham Stanley (2013) y sobre todo *Present and Future Promises of CALL: From Theory and Research to New Directions in Language Teaching* (Promesas presentes y futuras del CALL: De la teoría y la investigación a las nuevas direcciones en la enseñanza de idiomas) de Arnold & Ducate. Estos libros son compilaciones de artículos escritos por autores con el perfil previamente descrito y comprenden la mayor parte de la literatura utilizada como base teórico-práctica para la elaboración de este proyecto.

En lo que respecta a las teorías de aprendizaje de una segunda lengua o lengua extranjera que se reflejan en el presente trabajo, resaltan varias. Por ejemplo, según la Teoría del Input (Gass, 2006), un ambiente lingüísticamente rico es esencial para el

aprendizaje de una segunda lengua o una lengua extranjera. Una de las principales fortalezas del AEI es la capacidad de dotar a los estudiantes con grandes cantidades de material auténtico (Arnold & Ducate, 2011). Gran parte del contenido de ED ha sido extraído de fuentes no destinadas para propósitos didácticos de forma que los estudiantes puedan familiarizarse con la forma en que el idioma es utilizado en el plano real. No obstante, dado el hecho que los participantes presentan diferentes niveles de dominio del inglés (concentrándose especialmente en los bajos), el vocabulario utilizado será seleccionado adecuadamente. Esto evitará el aburrimiento o la frustración que muchos estudiantes experimentan al tratar con contenido que es demasiado bajo o demasiado elevado para sus respectivos niveles. En otras palabras, el contenido debe ser apropiadamente difícil, es decir, suficientemente fácil para que los estudiantes se sientan cómodos y suficientemente exigente para estimular su aprendizaje.

Otra teoría considerada para este proyecto es la de Output. La naturaleza participativa de muchas de las actividades centradas en los estudiantes requerirá que éstos produzcan lenguaje de forma oral o escrita cuando interactúen con otros estudiantes o con los tutores. Este output conlleva una función de auto monitoreo y autocorrección (VanPatten, 2003).

Las Teorías Interaccionista y Sociocultural también están presentes en esta iniciativa. La mayoría de las actividades requieren que los estudiantes negocien el significado para su realización (Long, 1996). Simultáneamente, mientras trabajan en equipo, además de la retroalimentación que reciben del docente, los estudiantes se enriquecerán entre sí e incrementarán sus destrezas lingüísticas (Vygotsky, 1978). Finalmente, el input auditivo, visual y escrito estará presente en el material a fin de facilitar el procesamiento de información por parte de los estudiantes, tal como lo describen Mayer y Moreno (2002) en su Teoría Cognoscitiva.

Con base en estas teorías, se han desarrollado varios enfoques pedagógicos en ésta, la era de la tecnología, incluidos los enfoques comunicativos e integrativos /

experimentales explicados anteriormente en la Historia del AEI. Otros incluyen el constructivismo, la teoría del lenguaje completo y la teoría sociocultural, aunque no son exclusivamente teorías del aprendizaje de idiomas. Con el constructivismo, los estudiantes son participantes activos en una tarea en la que "construyen" nuevos conocimientos basados en la experiencia para incorporar nuevas ideas en sus esquemas de conocimiento ya establecidos. La teoría del lenguaje completo afirma que el aprendizaje del idioma (ya sea nativo o segundo idioma) se mueve del todo a la parte. En lugar de desarrollar subcapacidades, como la gramática, para lograr capacidades superiores, como la comprensión de lectura, el lenguaje completo insiste en que lo contrario es la forma en que realmente aprendemos a usar el lenguaje. Los estudiantes aprenden gramática y otras habilidades secundarias al hacer conjeturas inteligentes basadas en la información que han recibido. También promueve que las cuatro habilidades (leer, escribir, escuchar y hablar) estén interrelacionadas (Stepp-Greany, 2002). La teoría sociocultural establece que el aprendizaje es un proceso para formar parte de una comunidad y aprender las reglas de comportamiento de la comunidad (Mitchell y Myles, 1998).

Lo que la mayoría de estos enfoques tienen en común es que alejan el enfoque central del profesor como transmisor de conocimiento para darles a los estudiantes experiencias de aprendizaje que sean lo más realistas posible en las que desempeñen un papel central. Además, estos enfoques tienden a enfatizar la fluidez sobre la precisión para permitir a los estudiantes tomar riesgos al usar más actividades centradas en el estudiante y enseñarles a cooperar, en lugar de competir (Domingo, 2007). El AE proporciona oportunidades para que los estudiantes sean menos dependientes de los docentes y tengan más libertad para experimentar por sí mismos con el lenguaje natural en entornos naturales o seminaturales.

2.5. Consideraciones pedagógicas para el diseño instruccional de actividades de AEI

La filosofía del AEI hace énfasis principalmente en las lecciones centradas en el alumno, lo que permite a estos últimos aprender por sí mismos utilizando lecciones interactivas estructuradas y / o no estructuradas. Estas lecciones tienen dos características importantes: el aprendizaje bidireccional (interactivo) y el aprendizaje individualizado. Las lecciones de AEI generalmente se diseñan teniendo en cuenta los principios de la pedagogía del lenguaje, que pueden derivarse de las teorías de aprendizaje (conductista, cognitivista y constructivista) y el aprendizaje de un segundo idioma, como la teoría del monitor de Krahshen.

La tecnología se ha extendido tanto en las escuelas y en los hogares, y sus usos se han expandido tan dramáticamente que la mayoría de los profesores de idiomas ahora piensan en las implicaciones. La tecnología provoca cambios en las metodologías de enseñanza de idiomas extranjeros, a menos que se utilicen simplemente para automatizar los ejercicios de llenar espacios (Domingo, 2007). El uso de la tecnología en sí no constituye un método de enseñanza, sino una herramienta obliga a la pedagogía a pensar en nuevas formas de explotar los beneficios de la tecnología y a sortear sus limitaciones para facilitar el proceso de aprendizaje (Warschauer, 2008). Por ejemplo, se puede utilizar como apoyo para ayudar a los alumnos con dominio limitado del idioma, para reforzar lo que se ha aprendido en las aulas, o para impartir lecciones completas. Para explotar este potencial de la tecnología, se necesitan especialistas en enseñanza de idiomas que puedan promover una relación complementaria entre la informática y los programas pedagógicos apropiados (Domingo, 2007).

La introducción de lo inesperado será determinante para proporcionar a los estudiantes suficiente motivación para que participen activamente en su proceso de aprendizaje. Con la práctica de este tipo de actividades, la renovación curricular está garantizada,

por lo que no cabe duda de que se está produciendo un avance real y evidente en las metodologías de enseñanza.

Un último aspecto que se debe analizar en relación con la implementación de la tecnología en la enseñanza de idiomas es, en última instancia, una cuestión ética: ¿cuál es el tipo de entorno que se creará por medio de la tecnología? La creación de aprendices autónomos no debe asociarse con el concepto de alienación humana. El aula electrónica no debe concebirse como una sala en la que cada alumno estudia en aislamiento frente a su dispositivos electrónicos. Los docentes deben pensar en actividades que permitan que el trabajo grupal / la interacción humana y la tecnología sean compatibles. De lo contrario, los hombres, como seres sociales, serán reemplazados por hombres como esclavos informáticos alienados.

2.6. Ventajas del AEI

- **Motivación**

En términos generales, el uso de la tecnología dentro o fuera del aula tiende a hacer que la clase sea más interesante. Sin embargo, ciertos problemas de diseño afectan el tipo y / o nivel de motivación creado por la herramienta particular (Stepp-Greany, 2002). Una forma en que un programa o actividad puede promover la motivación en los estudiantes es mediante la personalización de la información, por ejemplo, integrando el nombre del alumno o contextos familiares como parte del programa o tarea. Otras incluyen tener objetos animados en la pantalla, proporcionar actividades de práctica que incorporen retos y curiosidad, y proporcionar un contexto (mundo real o fantasía) que no esté directamente orientado al lenguaje.

Por ejemplo, un estudio que comparó estudiantes que usaron "*CornerStone*" (un programa de desarrollo de artes del lenguaje) mostró un aumento significativo en el aprendizaje (en comparación con estudiantes que no usan el programa) entre dos clases de artes del lenguaje para estudiantes de inmersión en inglés de premedia. Esto se debe a que *CornerStone* incorpora información personalizada y ejercicios desafiantes e imaginativos en un contexto de fantasía (Traynor, julio de 2003). Además, el uso de una variedad de componentes multimedia en un programa o curso ha demostrado aumentar el interés y la motivación de los estudiantes (Stepp-Greany, 2002).

Un beneficio mensurable de una mayor motivación es que los estudiantes tienden a dedicar más tiempo a las tareas cuando trabajan con tecnología. Con frecuencia se considera que el tiempo es un indicador de éxito (Stepp-Greany, 2002).

- **Adaptación del aprendizaje al estudiante**

En general, los materiales de enseñanza son pasivos. Sin embargo, en el AEI, los materiales se adaptan a los requisitos individuales del alumno, es decir, se vuelven interactivos. Las computadoras pueden dar un nuevo rol a los materiales de enseñanza. Sin dispositivos electrónicos, los estudiantes no pueden influir en la progresión del contenido de la clase, pero, con éstos, pueden adaptarse al alumno (Domingo, 2007). Adaptarse al estudiante generalmente significa que el estudiante controla el ritmo del aprendizaje, pero también significa que los estudiantes pueden tomar decisiones sobre qué y cómo aprender, omitiendo elementos innecesarios o haciendo trabajos de reforzamiento sobre conceptos difíciles. Tal control hace que los estudiantes se sientan más competentes en su aprendizaje (Traynor, julio de 2003). Los estudiantes tienden a preferir ejercicios donde tienen control sobre el contenido, como historias ramificadas, aventuras, acertijos o problemas de lógica. Con éstos, la computadora tiene el papel de

proporcionar un contexto atractivo para el uso del lenguaje en lugar de proporcionar directamente el lenguaje que el alumno necesita (Domingo, 2007).

- **Autenticidad**

La “autenticidad” en el aprendizaje de idiomas significa la oportunidad de interactuar en una o más de las cuatro habilidades (leer, escribir, escuchar, hablar) utilizando o produciendo textos destinados a un público en el lenguaje meta. Con actos de comunicación reales, en lugar de los estructurados por el docente, los estudiantes se sienten con poder y menos miedo a interactuar con los demás. Los estudiantes creen que aprenden más rápido y mejor con la comunicación mediada por la tecnología (Domingo, 2007). Además, los estudiantes aprenden más sobre la cultura en dicho entorno (Stepp-Greany, 2002). En entornos informáticos en red, los estudiantes tienen una sensación consciente de ser miembros de una comunidad real. En situaciones donde todos aprenden un idioma extranjero, también hay una sensación de igualdad. En estas situaciones, los estudiantes se sienten menos estresados y confiados en una situación de aprendizaje de idiomas, en parte porque los errores superficiales no importan tanto. Esto funciona mejor con CMC síncrona (por ejemplo, chats) ya que reciben comentarios inmediatos; no obstante se ha demostrado que los intercambios de correo electrónico proporcionan la mayoría de los mismos beneficios en la motivación y el interés del alumno (Domingo, 2007).

- **Habilidades de pensamiento crítico**

En general, el uso de la tecnología informática en el aula mejora el auto concepto y el dominio de las habilidades básicas, un aprendizaje más centrado en el estudiante y el compromiso con el proceso de aprendizaje, un procesamiento más activo que resulta en habilidades de pensamiento de orden superior, una

mayor memoria, desarrollo de la confianza en dirigir su propio aprendizaje. Esto es cierto tanto para las clases de idiomas como para las que no lo son (Stepp-Greany, 2002). Consideramos que los estudiantes bajo el AEI generalmente muestran más interés en aprender por sí mismos. Tienden a buscar información en línea, ya sea en sitios web o mediante el intercambio de información en foros académicos y salas de chat.

- **Facilidad de acceso**

Ayuda a generar estudiantes autónomos que experimentarán la libertad de elección. Las herramientas que los alumnos encuentran en la tecnología les permiten asumir el control de su propia experiencia de aprendizaje. Los estudiantes pueden acceder a los programas en los dispositivos electrónicos cuando lo deseen; además, los últimos son sensibles al nivel de competencia del alumno.

2.7. Cambio de roles

- **Docentes**

Aunque la integración del AEI en un programa de lengua extranjera puede provocar una gran ansiedad entre los docentes de idiomas (Thelmadatter, 2007), los investigadores afirman consistentemente que esta modalidad de aprendizaje a veces cambia radicalmente el papel del docente pero no elimina por completo la necesidad de un docente. En lugar de transmitir conocimiento a los estudiantes y ser el centro de atención de los éstos, los docentes se convierten en guías a medida que construyen las actividades que los estudiantes deben realizar y brindan apoyo a medida que los estudiantes completan las tareas asignadas. En

otras palabras, en lugar de estar directamente involucrados en el desarrollo del idioma por parte de los estudiantes, el docente interactúa con ellos principalmente para resolver dificultades en el uso del idioma meta (gramática, vocabulario, etc.) a medida que los estudiantes utilizan el idioma para interactuar con los dispositivos electrónicos y / u otras personas (Stepp-Greany, 2002; Domingo, 2007).

El docente abandona su función informativa para asumir un papel más activo en el proceso de enseñanza; esto gracias a la cooperación informática, ya que los dispositivos electrónicos ahora serán la nueva fuente de información. Esto da como resultado una metodología de enseñanza innovadora en la cual la dicotomía docente /transmisor-alumno/receptor se rompe. Ahora, los docentes promoverán la comunicación / interacción con, y principalmente entre, los estudiantes. Para alcanzar este objetivo, van a alentar a los estudiantes a tomar riesgos, eliminando penalizaciones por producir fragmentos de lenguaje incorrectos. Además, el análisis del profesor sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y la planificación de su desarrollo le permitirán corregir posibles errores en este proceso.

Se ha comprobado que la eliminación de una fuerte presencia docente conduce a una mayor cantidad y mejor calidad de comunicación, tales como como más fluidez, más uso de oraciones complejas y un mayor intercambio entre los estudiantes (Stepp-Greany, 2002). Sin embargo, la presencia del docente sigue siendo muy importante para los estudiantes cuando estos últimos realizan actividades de AEI. Los docentes deberían estar lo suficientemente familiarizados con los recursos que se utilizarán para anticipar problemas técnicos y limitaciones (Domingo, 2007). Los estudiantes necesitan la presencia tranquilizadora y motivadora de un maestro en entornos CALL. Los docentes son necesarios no sólo durante la curva inicial de aprendizaje, sino también para llevar a cabo sesiones de revisión para reforzar lo aprendido. El animar a los estudiantes a participar y ofrecerles elogios es muy apreciado por los estudiantes. La mayoría

de los estudiantes afirman que prefieren trabajar en un laboratorio con la presencia de un docente o tutor en lugar de estar completamente solos.

- **Estudiantes**

Los estudiantes también deben ajustar sus expectativas de participación en la clase para poder utilizar el AEI de manera efectiva. En lugar de absorber pasivamente información, los estudiantes deben negociar el significado y asimilar la nueva información a través de la interacción y la colaboración con alguien que no sea el maestro. Esa persona puede ser un compañero de clase o alguien completamente fuera del aula. Los estudiantes también deben aprender a interpretar la información y las experiencias nuevas en sus propios términos. Sin embargo, debido a que el uso de la tecnología redistribuye la atención de los docentes y compañeros de clase, los estudiantes menos capaces pueden convertirse en participantes más activos porque la interacción de clase no se limita a la que el docente dirige (Stepp-Greany, 2002). Además, los estudiantes más tímidos pueden sentirse libres en su propio entorno centrado en los estudiantes. Esto aumentará su autoestima y su conocimiento mejorará. Si los estudiantes realizan proyectos colaborativos, harán todo lo posible para llevarlo a cabo dentro de los límites de tiempo establecidos.

2.8. Categorización de las tecnologías de aprendizaje electrónico de idiomas (TAEI) según sus aplicaciones pedagógicas.

- **Los TAEI como tutor**

- **Gramática**

Los programas diseñados para la enseñanza de la gramática incluyen ejercicios y prácticas sobre un solo tema (verbos irregulares, artículos definitivos e indefinidos), ejercicios sobre una variedad de temas (serie de gramática avanzada, gramática inglesa computarizada I y II), juegos (*Code Breaker*, *Jr. High Grade Builder*) y programas para la preparación de exámenes (*50 TOEFL SWE Grammar Tests*). Las unidades de gramática también se incluyen en varios paquetes multimedia completos (inglés dinámico, serie *Learn to Speak English*).

- **Escucha**

Esta categoría incluye programas diseñados específicamente para promover la escucha en un segundo idioma (*Listen!*), ejercicios de práctica y destrezas múltiples (TOEFL Mastery), programas multimedia para estudiantes de segunda lengua (ED, *Accelerated English*, *Rosetta Stone*) y programas multimedia para niños o público en general (*Aesop's Fables*, *The Animals*).

- **Pronunciación**

Los programas de pronunciación (*Sounds American, Conversations*) generalmente permiten a los estudiantes grabar y reproducir su propia voz y compararla con un modelo. Varios programas multimedia completos (*Firsthand Access, The Lost Secret*) incluyen características similares.

- **Lectura**

Esta categoría incluye programas de lectura diseñados para estudiantes de ESL (*Reading Adventure 1 - ESL*) y tutoriales diseñados para niños o el público en general (*Mac Reader, Reading Critically, Steps to Comprehension*) y juegos (*Hang Word*). También se incluyen programas educativos más generales que pueden ayudar con la lectura (*Navajo Vacation, The Night Before Christmas*) y programas de reconstrucción de textos (ver a continuación).

- **Reconstrucción de texto**

Los programas de reconstrucción de texto les permiten a los estudiantes manipular letras, palabras, oraciones o párrafos para juntar textos. Por lo general, son económicos y se pueden usar para apoyar las actividades de lectura, escritura o discusión. Los ejemplos populares incluyen *Eclipse, Gapmaster, Super Cloze, Text Tanglers* y *Double Up*.

- **Vocabulario**

Esta categoría incluye programas de simulacro y práctica (*Synonyms*), tutoriales multimedia (*English Vocabulary*) y juegos (*Hangman*, *Scrabble*). También son útiles varias herramientas de referencia y búsqueda (como los *concordancers*) que se describirán en la sección de TAEI como herramienta a continuación.

- **Escritura**

La mayoría del software para apoyar con la escritura cae bajo la categoría de los TAEI como herramienta (*ver a continuación*). Algunas excepciones incluyen tutoriales como *Sentence Combining*, *Sentence Maker*, and *Typing Tutor*.

- **Integral**

Existe una serie de programas multimedia integrales diseñados para enseñar a los estudiantes de ESL/EFL una variedad de habilidades. Ellos varían en precio, pero muchos son bastante costosos. Entre los más conocidos están *Tell Me More*, *Dynamic English*, *Ellis Mastery*, *English Discoveries*, *Rosetta Stone*.

- **Las TAEI como estímulo**

La computadora como categoría de estímulo incluye software que se utiliza no tanto como un tutorial en sí mismo sino para generar análisis, pensamiento crítico, discusión y redacción. Por supuesto, algunos de los programas

mencionados anteriormente (por ejemplo, *The Animals*, *Navajo Vacation*, *Night Before Christmas*) se pueden usar como estímulo. Los programas que incluyen simulaciones son especialmente efectivos para un estímulo. Ejemplos de este último grupo incluyen *London Adventure*, *Oregon Trail*, *SimCity*, *Sleuth*, *Crimelab*, *Amazon Trail*, *Cross Country Canada / USA*, y *Where in the World is Carmen Sandiego?*

- **Las TAEI como herramienta**

- **Procesamiento de textos**

Uno de los usos más comunes de las TAEI como herramienta, específicamente las computadoras, para el aprendizaje de idiomas, es el procesamiento de textos. Los programas de alta calidad como Microsoft Word pueden ser útiles para ciertos entornos académicos o comerciales (Healey y Johnson, 1995a). Los programas como Claris Works y Microsoft Works son más baratos y fáciles de aprender y aún tienen funciones útiles. *SimpleText* y *Teach Text* son más simples aún y pueden ser suficientes para muchos estudiantes.

- **Revisores gramaticales**

Los revisores de gramática (por ejemplo, Grammatik) están diseñados para hablantes nativos y, por lo general, apuntan a problemas que se consideran típicos de la escritura de hablantes nativos (por ejemplo, demasiado uso de elementos pasivos). Por lo general, son muy confusos para los estudiantes de idiomas y no se recomiendan para un contexto de ESL / EFL.

○ **Concordantes**

El software de concordancia busca a través de enormes archivos de textos (llamados *córpore*, que es el plural de *corpus*) para encontrar todos los usos de una palabra en particular (o *coubicación*). Si bien es muy confuso para los principiantes, los concordantes pueden ser una herramienta maravillosa para los estudiantes avanzados de lenguaje, lingüística o literatura.

El mejor concordante para estudiantes de idiomas y profesores es Micro Concord de Oxford. El programa incluye, como extra opcional, varios grandes artículos (total de 1,000,000 palabras) tomados de periódicos británicos. Este programa, y otros concordantes también, se pueden usar con cualquier otro archivo de texto disponible en formato electrónico.

○ **Escritura colaborativa**

Existen una serie de herramientas para ayudar a los estudiantes a trabajar de forma colaborativa con TAEI conectadas en una red de área local. El más popular entre los docentes de idiomas es *Daedalus Integrated Writing Environment*, que incluye módulos para discusión en tiempo real, procesamiento de textos, correo electrónico y lluvia de ideas, así como software de citas y un diccionario. Otros programas con algunas características similares son *Aspects* y *Mac Collaborator*.

○ **Referencia**

Existen numerosas versiones de enciclopedias y diccionarios en CD o en línea. Dos de los cuales han sido altamente recomendados (Healey y John, 2005) para estudiantes de idiomas son *Dictionary.com* el *Longman Dictionary of American English*.

- **Internet**

Los tres usos más populares de la Internet para la enseñanza de idiomas son el correo electrónico (correo electrónico), la World Wide Web en general y los dominios de usuarios múltiples orientados hacia los objetos (MOO). Existen numerosos programas para usar el correo electrónico. El programa Eudora tiene varias funciones atractivas, que incluyen la capacidad de procesamiento de textos "apuntar y hacer clic", la facilidad para adjuntar archivos formateados y la capacidad de incluir caracteres y alfabetos extranjeros. La versión gratuita (Eudora Light) es adecuada para la mayoría de los propósitos; también hay una versión comercial más potente (Eudora Pro).

Eudora requiere una conexión directa a Internet. Otros programas adicionales que se ejecutan a través del sistema UNIX y no requieren una conexión directa a Internet son *Pine* y *Elm*.

Para acceder a la World Wide Web, uno necesita un programa especial llamado navegador. Por mucho, el navegador más popular entre los educadores es Google, que hasta ahora ha sido gratuito para docentes y estudiantes.

Los MOO permiten la comunicación en tiempo real, la simulación y el juego de roles entre los participantes de todo el mundo, y se ha establecido un MOO especial para profesores y estudiantes de ESL/EFL. El uso de MOO se ve facilitado en gran medida si se utiliza un programa especial de software cliente como Tiny Fugue (para UNIX), MUD Dweller (para Mac) o MUDwin (para Windows).

- **Autoría**

Permite a los profesores personalizar programas de software insertando nuevos textos o modificando las actividades. La creación se ejecuta en un espectro de programas establecidos que permiten una ligera modificación (por ejemplo, inclusión de textos nuevos) en sistemas complejos de autoría.

Muchos de los programas enumerados anteriormente (por ejemplo, *Mac Reader*, *Eclipse*, *Gapmaster*, *Super Cloze*, *Text Tangles* y *Double Up*) permiten a los profesores insertar sus propios textos y así hacer que los programas sean más relevantes para sus propias lecciones (y ampliar su utilidad también). Al permitir que los estudiantes desarrollan e insertan los textos, los programas pueden ser aún más comunicativos e interactivos.

En el otro extremo del espectro, los sistemas de autoría les permiten a los docentes diseñar sus propios materiales didácticos multimedia. Dominarlos puede tomar mucho tiempo y esfuerzo; no obstante, son los más utilizados por los verdaderos entusiastas. Algunos están diseñados específicamente para profesores de idiomas (*CALIS*, *DASHER*), otros para educadores (*Digital Chiseler*) y otros para el público en general (*Hypercard*, *Hyperstudio*, *Supercard*, *Toolbook*, *Macromind Director*).

2.9. Tecnologías usadas para el AEI

Las tecnologías utilizadas en el AEI generalmente se dividen en dos categorías, software y actividades basadas en Internet.

- **Software**

Los programas de autoría permiten al docente programar parte o la totalidad del contenido que se va a aprender y programar una parte o la totalidad de cómo se va a aprender el contenido. Algunos ejemplos de estos programas incluyen *Hotpotatoes*, *WinCALIS*, *Clozemaster*, *Choicemaster* y *Multitester*. Con éstos, el formato está preprogramado y el instructor inserta el material. Los programas generales de autor como *Macromedia Director* se pueden usar para hacer un curso completo; sin embargo, la mayoría de los maestros no tienen el tiempo o la habilidad técnica para hacer uso de dichos programas.

Un material didáctico que se utiliza en un entorno de AEI puede diseñarse específicamente para el aprendizaje de lenguas extranjeras / segundas lenguas o adaptarse para este fin. La mayoría de los editores de libros de texto ofrecen software educativo de algún tipo, ya sea como apoyo de un libro de texto en papel o para el autoaprendizaje.

La mayoría de los programas diseñados para el aprendizaje de idiomas son de simulacro, los cuáles consisten en una breve introducción más una serie de preguntas a las que el alumno responde y luego los dispositivos electrónicos dan algún tipo de retroalimentación. Con este tipo de programas, el material a ser aprendido puede estar ya programado por el editor, lo cual es más común, o puede permitir que el docente programe dicho material. Sin embargo, también hay programas de AEI integrados, especialmente programas de AEI basados en la web que combinan tutoriales, ejercicios (lecciones multimedia interactivas de práctica de ejercicios), pruebas y materiales de enriquecimiento. De hecho, el sitio, donde se ofrecen lecciones multimedia de AEI, también puede incluir un foro electrónico y un chat para que los estudiantes de idiomas puedan ampliar su proceso de aprendizaje en una atmósfera más dinámica.

- **Internet**

La World Wide Web (Internet) se lanzó en 1992 y llegó al público en general en 1993. Esto abrió nuevas posibilidades en el AEI. Las actividades de Internet varían considerablemente, desde versiones en línea de software (donde el alumno interactúa con un dispositivo electrónico en red), a comunicación mediada por dispositivos electrónicos (donde el alumno interactúa con otras personas a través de dispositivos electrónicos), hasta aplicaciones que combinan estos dos elementos.

Hoy en día, los sitios web diseñados para estudiantes que aprenden un idioma extranjero, especialmente aquellos que están aprendiendo inglés, son tan numerosos y variados que puede ser muy difícil determinar por dónde comenzar. Incluso hay meta-sitios dedicados a intentar dar un punto de partida como *Dave's ESL Café*, *LLRC Recommended Sources* y *Free Language*. Muchos de estos sitios web se basan en el formato de ejercicio de ejercicios, pero algunos también incluyen juegos como *Hangman*.

- **Programas de Internet que el AEI ofrece**

Hay tres tipos diferentes de programas que podemos usar en el aula de AEI: programas especialmente diseñados para el aprendizaje del idioma inglés, programas lúdicos y procesadores de textos.

- **Programas especialmente diseñados para el aprendizaje del inglés**

La mayoría de los programas de este grupo ofrecen dos versiones diferentes; una de estas versiones es el llamado tutorial. En palabras de Davies (2008), los programas de tutoriales consisten en algunas notas introductorias cortas, seguidas por una serie de preguntas, a las que el alumno responde mediante el teclado. Algunos comentarios discretos pueden incorporarse, y las rutinas

de revisión de errores ser automáticas. Si es necesario, también se puede solicitar un conjunto de notas de ayuda durante la secuencia de preguntas y respuestas para ayudar a comprender al estudiante que no ha entendido completamente las instrucciones del ejercicio. Los resultados de los intentos de los estudiantes en cada ejercicio se almacenan en el dispositivo electrónico. Por otro lado, existen las llamadas versiones de programas de autoría, que permiten a los docentes crear sus propios ejercicios.

En esta categoría de programas, existen muchas opciones, siendo las más renombradas las que se mencionan a continuación.

- ***CALL for English***

Contiene una gran variedad de ejercicios para que los estudiantes practiquen la gramática, las funciones del lenguaje y el vocabulario. Hay ejercicios para estudiantes principiantes, intermedios y avanzados. Para esto, se usan varios programas. Los nombres de estos programas son *Gapmaster*, *Matchmaster*, *Choicemaster*, *Testmaster*, *Storyboard*, *Textmixer*, *Wordstore* y *Vocabulary Games*. Estos nombres son lo suficientemente explícitos para que el lector adivine el contenido de cada uno.

- ***Clozewrite y Clozemaster***

Permite que se muestre un texto breve en la pantalla de la computadora. Luego, las palabras se eliminan a intervalos regulares elegidos y se reemplazan por espacios en blanco numerados. El alumno puede elegir cualquier intervalo de borrado de 2 a 9, y también especificar el punto de inicio de eliminación, de modo que se puedan crear una variedad de

ejercicios diferentes a partir de un solo texto. En cualquier etapa, el estudiante puede pedir cartas individuales o palabras completas para facilitar la tarea, pero luego se deducen los puntos. Además, *Clozewrite* incluye una herramienta de puntuación. *Clozemaster* funciona de manera similar, pero acepta textos más largos.

Una desventaja de estos programas es que el dispositivo electrónico solo acepta palabras que aparecen en el texto original. Los puristas argumentan que para que los programas sean efectivos, deberían ser capaces de reconocer cualquier palabra semántica y sintácticamente correcta que pueda encajar en el espacio proporcionado.

Sin embargo, hay muchos hechos que justifican en cierto sentido la imperfección de estos programas. Así, por ejemplo, tanto *Clozewrite* como *Clozemaster* les permiten a los estudiantes trabajar con una lista interminable de textos, lo que les ayudará a aumentar su conocimiento lingüístico del inglés. Además, los estudiantes tendrán que leer estos textos intensivamente para ganar el juego (de esto, se puede deducir que no ven estas actividades directamente como tareas, sino como un juego).

▪ ***Choicemaster***

Es un paquete diseñado para docentes que desean producir ejercicios y pruebas sencillas de selección múltiple. En modo guiado, el alumno recibe comentarios inmediatos a medida que completa cada pregunta. Ofrece pistas y explicaciones cuando se seleccionan las respuestas incorrectas. En las pruebas, a los estudiantes no se les ofrece ningún comentario hasta que se haya completado todo el ejercicio.

- ***Multitester***

Es un paquete que contiene ejercicios de selección múltiple, respuesta abierta, verdadero y falso, coincidencia y *cloze*. Ofrece tanto la guía como las versiones de autoría. Además, se pueden elegir ejercicios con diferentes niveles de dificultad.

- ***Learning English***

Al igual que *Multitester*, ofrece tanto la versión guiada como las versiones de autoría. Algunos de los ejercicios que contiene son selección múltiple y compleción. La versión de autoría ofrece a los docentes dos tipos de estadísticas; el primero presenta un conjunto de preguntas a las que se les dio una respuesta incorrecta, resaltando las palabras incorrectas proporcionadas por los estudiantes en cada respuesta. La segunda estadística ofrece un resumen de todos los errores cometidos en todos los dispositivos utilizados por los estudiantes; también indica la cantidad de dispositivos usados, donde se han escrito las respuestas incorrectas. Como se puede deducir, estas estadísticas permiten a los profesores determinar cuáles han sido los aspectos del idioma que los alumnos han encontrado más difíciles o que no han entendido correctamente.

- ***English Top Level***

Hace referencia a diferentes aspectos culturales de los diferentes lugares de habla inglesa en el mundo. Por lo tanto, contiene secciones dedicadas a Australia, Sudáfrica, Irlanda y los Estados Unidos. Algunos de los

ejercicios que ofrece (siempre relacionados con los aspectos culturales mencionados anteriormente) son cuestionarios, ejercicios de gramática y comprensión de lectura.

- ***Vocab***

Es un paquete de autoría que permite al profesor crear archivos o palabras, junto con el contexto / pistas, que luego se utilizan como base para una variedad de divertidos juegos de vocabulario.

- ***Word Sequencing***

Presenta grupos de secuencias mixtas de palabras en la pantalla de la computadora, que tienen que reorganizarse para formar oraciones significativas.

A este grupo hay que agregar las plataformas de enseñanza y aprendizaje de idiomas, las cuales son herramientas autónomas que contemplan las 4 áreas y subáreas del lenguaje, además de contenidos culturales. Entre estas plataformas se encuentra ED, 1 de los 2 componentes tecnológicos reclutados para la implementación de este proyecto.

A continuación, se ofrece una descripción algunas de estas plataformas a fin de que el lector pueda formarse una idea amplia y clara de lo que estos recursos conllevan y sea capaz de establecer comparaciones. Para los fines de este trabajo, se hace un especial énfasis en ED.

- ***Rosetta Stone***

Es un popular método que cuenta con sus propias versiones para dispositivos móviles. La idea es que el usuario aprenda el nuevo idioma como si de nuestra lengua materna se tratase, un objetivo un tanto complicado, desde luego. Para lograrlo se trata de que se desarrollen diversas habilidades y se evita la traducción y la memorización.

Representa una forma alternativa de instruirse en hasta 24 idiomas distintos, entre los que figuran el inglés, japonés, alemán, español, chino, italiano y otros. Incluye prácticas de conversación, lecciones basadas en situaciones reales, tecnología de reconocimiento del habla y otros

- ***Duolingo***

Se trata de una de las apps más completas para aprender varios idiomas –inglés, francés, alemán, italiano, portugués, guaraní y catalán-. Se encuentra disponible para dispositivos iOS, Android, Windows, Windows Phone y Windows 10 Mobile. Incluso cuenta con su propio bot conversacional.

El enfoque es simple: adquirir los conocimientos en cualquier lugar y a cualquier hora, durante los desplazamientos al trabajo y similares. Un objetivo para el que pone a disposición lecciones en las que se practican diferentes aspectos como la lectura, escritura y escucha. Incluye un sistema de vidas y un sistema motivacional, así como otro que evalúa sobre la marcha, con correcciones instantáneas.

- **Busuu**

Con un planteamiento similar a Duolingo, esta completa herramienta está pensada para que las personas aprendan idiomas en sus ratos libres (ejm., mientras se espera a un amigo, incluso en el metro, sin internet). Efectivamente, dado que esta app es compatible con Android e iOS, brinda la posibilidad de descargar todas las clases y seguir estudiando sin mermar los paquetes de datos.

Su estructura es sencilla, pues el contenido se organiza por cursos de lecciones breves y permite que otros usuarios nativos corrijan los ejercicios, uno de sus puntos más destacables y que la transforman en una suerte de comunidad en la que es posible compartir intereses que van más allá del aprendizaje en sí mismo. Además de sus versiones móviles, también cuenta con toda una plataforma en línea. Es posible hacerlo en inglés, español, italiano, francés, portugués, turco, árabe, polaco, alemán, ruso, japonés y en chino.

La versión gratuita es algo limitada respecto de la Premium, que ofrece cursos de viajes, el citado modo offline en las apps, pruebas y certificados oficiales, ejercicios de gramática y vocabulario y la posibilidad de cambiar de idioma.

- **Voxy**

Si bien comparte algunas características con las anteriores, cabe comentar que se trata de un programa más enfocado a la preparación para exámenes oficiales como el TOEFL. Permite acceder a clases

particulares con tutores nativos, a pruebas personalizadas cuya dificultad va incrementándose de manera progresiva, etc..

Contempla estadísticas del progreso de los usuarios, clases en vivo y otros recursos para el autoaprendizaje que incluyen vídeos, ejemplos en situaciones reales (y creíbles), lecciones musicales al más puro estilo Karaoke, noticias de actualidad, etc.. Se encuentra disponible tanto para Android como en iOS. Se puede probar gratis durante una semana en la web, donde también encontrarás planes para empresas e instituciones académicas.

▪ ***English Discoveries (ED)***

Será la plataforma donde se alojarán los contenidos y actividades didácticas relacionadas con el aprendizaje del inglés. ED es una aplicación de software para el aprendizaje de idiomas que ha sido utilizado por millones de personas en todo el mundo desde que apareció por primera vez hace veinte años. Es una fuerza innovadora en el campo del aprendizaje de idiomas.

El conjunto de soluciones ED fue desarrollado para apoyar y asegurar que se satisfagan las necesidades del mercado académico a todos los niveles. ED incluye soluciones de aprendizaje de idiomas fuera de línea y en línea que se centran en proporcionar a los estudiantes la mejor capacitación de idiomas disponible y ofrecerles a los docentes las herramientas necesarias para garantizar que las necesidades individuales de cada estudiante se cumplan rigurosamente. ED ofrece soluciones personalizadas para ayudar a las instituciones educativas a ofrecer la mejor solución de aprendizaje de idiomas posible.

ED ha proporcionado a las instituciones educativas de todo el mundo las herramientas necesarias para que sus estudiantes tengan éxito, equipándolos con soluciones de aprendizaje de idiomas. Más de 10,000 instituciones académicas han adoptado ED para sus necesidades de aprendizaje de idiomas, y prestigiosos clientes como el gobierno de los EE. UU., El FBI, Toyota y ExxonMobil, confían en ED para sus necesidades de aprendizaje de idiomas.

ED ofrece:

- ✓ Pronunciación perfecta con herramientas avanzadas de reconocimiento de voz y análisis del habla.
- ✓ Más contenido. Con hasta 10 niveles y más de 2,000 horas de contenido por programa de idioma.
- ✓ 37 tipos diferentes de actividades mantienen a los alumnos involucrados y aprendiendo activamente.
- ✓ Programas únicos, todos basados en materiales auténticos regionalmente adaptados
- ✓ Clases virtuales dirigidas por expertos en vivo y servicios de coaching personal.

Algunas de las características que hacen de ED la mejor elección para este proyecto son (ETS, 2016):

- ✓ **Tecnología de aprendizaje de punta:** Integra las últimas tecnologías de aprendizaje multimedia en base a enfoques pedagógicos probados en el campo. Esto permite crear una modalidad de instrucción flexible

y completa, diseñada para ajustarse a la amplia variedad de estilos y habilidades de aprendizaje.

- ✓ **Sistemas de administración inteligentes:** Proporciona herramientas de administración y monitoreo automatizado amigables al usuario.
- ✓ **Cursos de desarrollo profesional:** Ofrece cursos efectivos sobre didáctica de la enseñanza del inglés mediada por la tecnología.
- ✓ **Personalizable para ajustarse a las necesidades particulares:** La plataforma puede ser adaptada para satisfacer las necesidades de clases grandes y pequeñas y con diversos objetivos.
- ✓ **Herramientas de evaluación automatizada innovadoras:** Incluye evaluación automatizada de la escritura y de reconocimiento de voz.

Las soluciones de ED compenetran a los estudiantes con un entorno de aprendizaje interactivo y les permite rápidamente alcanzar niveles de competencia lingüística sin precedentes independientemente de su nivel de habilidad. ED se adapta a las necesidades de los estudiantes y guía su progreso desde principiante hasta experto. Además de eso, ED ofrece a los estudiantes una solución de aprendizaje de idiomas muy completa que cubre todas las áreas esenciales de la adquisición del lenguaje: lectura, escritura, conversación, comprensión auditiva, gramática, vocabulario y cultura.

Con ED, los estudiantes pueden:

- ✓ Abordar todas las áreas de aprendizaje de idiomas: expresión oral, comprensión, lectura y escritura.

- ✓ Sostener y reforzar el conocimiento previamente adquirido.
- ✓ Ser seguidos en detalle por instructores y tutores.
- ✓ Comunicarse efectivamente a nivel global.
- ✓ Comprender las diferencias culturales.

- **Programas lúdicos**

- ***Facemaker***

Un programa entretenido, que permite al usuario crear diferentes caras humanas en la pantalla de la computadora al escribir palabras (en inglés) asociadas con la descripción fisiognómica.

- ***My English Partner***

Es un programa basado en imágenes que permiten a los estudiantes trabajar con elementos léxicos y textos. Para ello, utiliza ejercicios basados en buscar objetos que corresponden a una determinada palabra (o al revés), completando diálogos, manteniendo conversaciones con personajes pertenecientes al programa, o desarrollando textos de comprensión, crucigramas y jeroglíficos, entre otras cosas.

- **Programas no específicos para enseñar inglés**

A pesar de que estos programas no se crearon originalmente para enseñar inglés, son muy útiles para un estudiante de inglés, ya que es éste el idioma que usan. Además, como cualquier programa lúdico, son muy motivadores. Algunos ejemplos de este tipo de programas son *Computer Scrabble*, *Hangman*, *Wheel of Fortune* y *The Secret of the Monkey Island*.

▪ Procesadores de texto

Los procesadores de texto se pueden usar para crear un sinfín de ejercicios en inglés: llenar los espacios; reordenar de párrafos desordenados en un texto; reemplazar palabras incorrectas por las correctas correspondientes, etc. Hasta cierto punto, hacer ejercicios en un procesador de textos implica dar a los ejercicios tradicionales un nuevo formato. Sin embargo, como se ha señalado, esta forma de trabajar en el aula de idiomas resulta una experiencia bastante exitosa, ya que los estudiantes disfrutan el simple hecho de manipular dispositivos electrónicos. También debemos tener en cuenta el hecho de que cada estudiante también tiene la posibilidad de trabajar simultáneamente con su propio diccionario sin tener que llevarlo desde casa; esta es la ventaja que ofrecen los diccionarios en línea o de CD-ROM.

Sumado a esto, los dispositivos electrónicos les permiten a los docentes dar a los ejercicios un aspecto más atractivo por medio de colores, diferentes estilos de fuentes, imágenes (incluso animadas). Algunas personas podrían argumentar que actualmente hay muchos libros de texto que tienen un aspecto visual muy atractivo; sin embargo, también debemos tener en cuenta que trabajar siempre con el mismo texto resulta ser bastante aburrido para los estudiantes a corto plazo. Por otro lado, presentar a los estudiantes este texto en fotocopias sería excesivamente

costoso, y absolutamente menos interesante por haber perdido el sabor tecnológico que los dispositivos electrónicos les dan, teniendo en cuenta que las fotocopias tendrían que ser de color para que mantengan al menos parte de su atractivo visual.

▪ **Sistemas de gestión de aprendizaje *Google Classroom Suite***

Si bien es cierto que existe un amplio número de LMS en el mercado actual, por motivos de espacio y cobertura, solo se abordará el LMS elegido para este Proyecto, es decir, GCS.

Posee los componentes para administrar cursos en todas las disciplinas, en este caso en particular el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (EFL por sus siglas en inglés). Permite llevar todo el proceso de reclutamiento, matrícula, pagos, conformación de grupos, asignación de actividades, etc. El estar respaldada por Google, la segunda compañía de tecnología más grande en el mundo y una de las más sólidas (Bishop, 2012), hace que la confiabilidad de GCS sea incuestionable.

Este LMS también aglutina poderosas herramientas de comunicación diferida y en tiempo real (Gmail y Hangouts), un sistema para compartir vídeos (YouTube), un servicio de almacenamiento en la nube (Drive) y su propia comunidad (Google Plus).

Además, este LMS es extremadamente fácil de usar. Los estudiantes no necesitan tener un elevado nivel de destreza tecnológica para trabajar con él. Esto no sólo amplía el margen de usuarios potenciales, sino que reduce el tiempo invertido en aprender a manejar la herramienta y el

riesgo de experimentar frustración (Hubbard, 2009). Sumado a esto, a pesar de sus muchos atributos, CGS no tiene costo alguno para las instituciones educativas, lo que se traduce en costos reducidos para el oferente del servicio y mayor accesibilidad para los usuarios.

Funciones y ventajas de GCS

- **Generales:**

- ✓ **Asequibilidad y accesibilidad:** Es un servicio gratuito. Se puede acceder a él a través de Internet con cualquier navegador como, por ejemplo, Chrome, Firefox®, Internet Explorer o Safari, al igual que para dispositivos móviles Android y iOS.
- ✓ **Funciona con otras herramientas de Google:** Documentos y Formularios de Google, Calendar, Gmail y Drive.
- ✓ **Facilidad de configuración:** Los docentes pueden configurar una clase e invitar a alumnos y a otros profesores. Pueden publicar información, como tareas, notificaciones y preguntas, en la pizarra de anuncios.
- ✓ **Ahorro de tiempo y papel:** Permite crear clases, distribuir tareas, comunicarse y mantenerlo todo organizado en un único lugar.
- ✓ **Organización:** Los alumnos pueden ver las tareas en la pizarra de anuncios o en el calendario de la clase. Todos los materiales de la clase se archivan automáticamente en carpetas de Google Drive.

- **Ahorro de tiempo a los profesores:**

- ✓ **Fácil inscripción de alumnos:** Los alumnos pueden usar un código para inscribirse en las clases, lo que te deja más tiempo para enseñar.
- ✓ **Gestión de varias clases:** Reutiliza las notificaciones, las tareas o las preguntas que ya se hayan utilizado en otra clase. Comparte publicaciones entre varias clases y archiva las clases para utilizarlas como referencia en el futuro.
- ✓ **Enseñanza colaborativa:** Permite impartir cursos de manera conjunta con hasta otros 20 docentes.
- ✓ **Hojas de cálculo con un clic:** Utiliza una plantilla de hoja de cálculo para crear un documento individual para cada alumno con un clic.
- ✓ **Material adicional para tareas:** Añade materiales a las tareas, como vídeos de YouTube, formularios de Google, archivos pdf y otros elementos de Google Drive. Tanto los profesores como los alumnos pueden dibujar, resaltar contenido y escribir notas en los documentos y archivos pdf desde la aplicación móvil *Classroom*.
- ✓ **Personalización de tareas:** Añade fechas de entrega opcionales, crea valores de notas personalizados y lleva un control de las tareas que ya has evaluado.

- ✓ **Preparación del trabajo:** Crea borradores de publicaciones y tareas, o las programa para que se publiquen en el tablón de anuncios en una fecha y hora específicas.
- ✓ **Fichas de salida y encuestas rápidas:** Permite plantear preguntas a los alumnos y, a continuación, consultar los resultados en GCS.
- ✓ **Personalización del tema de la clase:** Es posible cambiar el color predeterminado o la imagen del tema de clase.
- ✓ **Recursos en un solo lugar:** Crea una página de recursos de la clase para guardar documentos tales como el temario o las normas de la clase.
- ✓ **Ayuda organizativa para los alumnos:** GCS crea un calendario de Google para cada clase y lo actualiza con el trabajo y las fechas de entrega. Los alumnos pueden ver el trabajo próximo en el tablón de anuncios, en su página de trabajo o en el calendario de la clase.
- ✓ **Ayuda organizativa para los profesores:** Revisa el trabajo de los alumnos, incluidas las tareas, las preguntas, las notas y los comentarios anteriores. Se puede ver el trabajo de una clase o de todas ellas y ordenarlo de acuerdo con lo que haya que revisar.
- ✓ **Ayuda organizativa para las clases:** Los profesores pueden añadir temas a las publicaciones y filtrar por tema para organizar el tablón de anuncios.
- ✓ **Notas rápidas y con facilidad:** Ordena a los alumnos por nombre o apellidos, consulta quién ha presentado los trabajos, crea borradores de las notas para discutirlos más tarde con los alumnos

y añade comentarios privados. Además, se puede añadir anotaciones y comentarios con imágenes en el trabajo del alumno en la aplicación móvil de GCS.

- ✓ **Transferencia de notas:** Exporta las notas finales a Hojas de Cálculo de Google o a un archivo csv para subirlas a otro lugar.
- ✓ **Integración con otras herramientas de enseñanza:** Sincroniza las clases de GCS con aplicaciones de *partners*.
- ✓ **Tareas individuales:** Los docentes pueden publicar trabajos y notificaciones para alumnos específicos de una clase.

- **Comunicación y colaboración**

- ✓ **Acceso en cualquier momento y desde cualquier lugar:** acceso en la Web o a través de las aplicaciones móviles de GCS para Android e iOS.
- ✓ **Comentarios en tiempo real:** posibilidad de ver, comentar y editar el trabajo de los alumnos en tiempo real, y toma de notas del trabajo del alumno en la aplicación móvil de GCS.
- ✓ **Creación de foros de debate en la clase:** publicación de anuncios, involucramiento de los alumnos en los foros de debate basados en preguntas o mueve los temas importantes al principio de la lista en el tablón de anuncios.

- ✓ **Gestión de foros de debate en la clase:** control de quién puede publicar en el tablón de anuncios y silenciamiento de alumnos concretos para impedirles hacer publicaciones o comentarios.
 - ✓ **Intercambio de contenido:** intercambio de enlaces, vídeos e imágenes de sitios web en GCS con un solo clic en la extensión de Chrome Compartir con GCS.
 - ✓ **Envío de contenido a las pantallas de los alumnos:** envío de páginas web a una clase al instante con la extensión de Chrome Compartir con GCS. Los alumnos también pueden compartir sus pantallas con el profesor.
 - ✓ **Comunicación con los tutores:** Los docentes de los dominios de GCS para Centros Educativos pueden invitar a los padres y tutores a suscribirse a un resumen por correo electrónico, que incluye las tareas próximas o los trabajos pendientes de entrega de los alumnos. También reciben las notificaciones y las preguntas que los profesores publican en el tablón de anuncios.
- **Asistencia fácil para los administradores**
 - ✓ **Asequibilidad y seguridad:** No contiene anuncios y nunca utiliza el contenido ni los datos de los alumnos para fines publicitarios.
 - ✓ **Un inicio de sesión:** Los profesores y los alumnos pueden iniciar sesión en GCS con sus cuentas de Google.
 - ✓ **Establecimiento de permisos:** habilitación o inhabilitación de GCS para todos los usuarios o para unidades organizativas concretas.

Además, se puede determinar qué profesores pueden crear y gestionar las clases.

- ✓ **Integración con el sistema de información de los alumnos (SIS):** Utilización de la API de GCS para configurar las clases y crear listas de alumnos basadas en tu SIS.
- ✓ **Desarrollo profesional:** Apoyo a los docentes que empiezan a usar GCS rápidamente con formación gratuita en Internet del Centro de Formación de Google.
- ✓ **Asistencia gratuita ininterrumpida:** Contacto con la línea ininterrumpida de atención al cliente o visita el Centro de Ayuda online de GCS.
- ✓ **Protección de datos personales:** GCS está cubierto por las Condiciones de Servicio principales de G Suite para Centros Educativos, que incluyen la *Family Educational Rights and Privacy Act*, o FERPA, (ley de privacidad y derechos educativos de la familia de EE. UU.) de 1974. Los administradores pueden decidir si los usuarios del dominio pueden conceder acceso a sus datos de GCS a aplicaciones externas.
- ✓ **Métricas de usuario de GCS:** Los administradores pueden ver informes sobre el uso de GCS en la consola de administración.

- **Comunicación mediada por dispositivos electrónicos (CMDE)**

Como se mencionó con anterioridad, la herramienta de chat escrito y de voz Google Hangouts será incorporada a este proyecto. Esta herramienta les

permite a los estudiantes interactuar activamente mediante la negociación y las estrategias de conversación que no se encuentran en el audio corrido no participativo (Pica, 1966; Swain, 1985). De esta forma, se pretende palear con una de las principales debilidades de la comunicación asincrónica: el no permitirle al estudiante generar lenguaje hablado de forma espontánea. Sin embargo, gracias al Google Hangouts y los dispositivos electrónicos existentes hoy día, esta deficiencia será saldada.

La comunicación mediada por dispositivos electrónicos (CMDE) ha existido en diferentes formas desde la década de 1960, pero no fue hasta el comienzo de la década de 1990 cuando se volvió ampliamente disponible para el público en general. Existe en dos formas básicas: asincrónica, como correo electrónico y foros, y sincrónica, como chat de texto, chat de voz y audio, y videoconferencia (por ejemplo, usando Skype). Con tales facilidades, los estudiantes pueden comunicarse en el idioma de destino con otros hablantes reales a bajo precio o a cero costo, las 24 horas del día. Los estudiantes pueden comunicarse uno a uno o uno a muchos, así como compartir archivos de audio y vídeo. Debido a todo esto, la CMDE ha tenido un impacto considerable en la enseñanza de idiomas. Se han creado grupos de interés especiales, como EUROCALL CMC SIG, para promover el uso de la CMDE en el aprendizaje y la enseñanza de idiomas. (Consulte el apéndice B para obtener una lista de sitios web de instrucción en ESL).

- **La conferencia por dispositivos electrónicos (CDE): un arma infalible para motivar a los estudiantes**

Una actividad que ofrece la web y que ha demostrado ser muy exitosa en el aula de AEI es la conferencia por dispositivos electrónicos (CDE) (usando una red informática para una discusión sincrónica en tiempo real). La CDE resulta en una experiencia altamente motivadora en el aula de ESL. Tres son

las razones por las cuáles se da este aumento en la motivación de los estudiantes:

- **La CDE ofrece oportunidades para la comunicación real y el sentido de comunidad**

La primera razón por la cual los estudiantes se sienten motivados es el hecho de que están teniendo una audiencia real al escribir; están siendo escuchados por otras personas de su misma edad; están teniendo una comunicación significativa todo el tiempo, ya que no están escribiendo en inglés sólo para aprender a escribir, sino principalmente para comunicarse con otras personas.

El término comunidad real se refiere a la sensación consciente de los estudiantes de ser miembros de una unidad social particular en la que todos los participantes son aprendices del mismo idioma extranjero (en este caso, inglés). Con este sentimiento en mente, están creando progresivamente un conocimiento compartido sobre cada una de las tareas que desarrollan durante sus debates; y lo que es más importante: se dan cuenta de que tienen un papel importante que desempeñar en esas tareas.

- **Las CDE mejoran la autoconfianza**

Muchas personas pueden pensar que las mismas actividades que los estudiantes llevan a cabo en las CDE se pueden desarrollar en un ambiente de clase normal; que las CDE realmente no aportan nada nuevo en el aula de ESL/EFL. Sin embargo, esas personas probablemente cambiarían de opinión si descubren que comunicarse con

la ayuda de una computadora aumenta la autoconfianza de los estudiantes. De hecho, una vez que los estudiantes se acostumbran a la tecnología de CDE, se sienten menos estresados y con más confianza que en otras situaciones de aprendizaje de idiomas.

- **La CDE insta a los estudiantes a superar la aprehensión hacia la escritura**

Finalmente, mejorar la confianza personal está directamente relacionado con el tercer factor motivador: superar la aprehensión hacia la escritura. Los estudiantes sienten que pueden usar el idioma sin demasiada ansiedad por los errores superficiales, y en su lugar, enfocan su atención en niveles más altos de estructura, como crear y desarrollar ideas.

Por supuesto, como se ha sostenido a lo largo de este documento, no se debe confiar totalmente en el AEI; y esto incluye la CDE. Es innegable que la CDE ofrece muchas ventajas para los estudiantes de ESL, pero también debemos prestar atención a las posibles desventajas que trae consigo. Por ejemplo, si los estudiantes se vuelven dependientes de las computadoras cuando usan el inglés, nunca tendrán la valentía de usar el inglés en conversaciones reales. No podemos olvidar que la interacción oral involucra diversos aspectos que no se desarrollan en la CDE, como el lenguaje corporal, y el más importante de todos, el uso de los órganos articulatorios. Uno puede imaginar lo difícil que será para estos estudiantes cuando hablen inglés por primera vez después de estar acostumbrados comunicarse principalmente a través de dispositivos electrónicos.

Por otro lado, muchos docentes pueden encontrarse con el inconveniente de que las instituciones donde enseñan no les permiten

estar en la web durante mucho tiempo. En este caso, no sería aconsejable que promuevan la CDE en el aula. Sin embargo, se pueden encontrar casi los mismos beneficios usando otro dispositivo que el AEI ofrece: el correo electrónico. Es cierto que el correo electrónico no permite la discusión sincrónica en tiempo real, pero la motivación de los estudiantes aún se incrementa, ya que también tienen la sensación de estar involucrados en la comunicación real utilizando el lenguaje de manera significativa. Una vez más, muchas personas podrían argumentar que el correo electrónico es lo mismo que tener un amigo por correspondencia. No obstante, hay claras diferencias entre los dos: en primer lugar, la comunicación por correo electrónico es mucho más rápida que a través del correo tradicional; y en segundo lugar, no podemos olvidar el factor de disfrute que el correo electrónico agrega al aula si dejamos que los estudiantes manipulen los dispositivos electrónicos. (Consulte el apéndice C para obtener una lista de los sitios web instructivos de CC

Capítulo 3: Metodología

3.1. Tipo de proyecto

UTP E-english una iniciativa desarrollo tecnológico, mediante la creación de un programa que combine software existente para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés con un sistema de gestión de aprendizaje.

3.2. Diseño

Ésta es una investigación de tipo descriptiva. Para realizarla, se recolectó información mediante una encuesta (*Ver anexo A*) aplicada a la población meta. La misma contempló datos demográficos, experiencia educativa con el inglés en sus distintas modalidades de aprendizaje, nivel de importancia de esta lengua, expectativas de aprendizaje de la misma, y otros.

3.3. Período y lugar donde se desarrolló la investigación

El proyecto se completó en un período de 6 meses y medio, distribuidos de la siguiente manera: 2 meses para la formulación, revisión y aprobación del anteproyecto; 3 meses para la recolección de datos y formulación del proyecto; 2 semanas para la aplicación de la encuesta y compilación de datos; 1 mes para el análisis de resultados, extracción de conclusiones y formulación de recomendaciones; y 15 días para asuntos varios y contingencias. El lugar escogido fue la UTP Azuero, ubicada en la Urbanización La Heroica, La Villa de Los Santos, Distrito de Los Santos, Provincia de Los Santos

3.4. Muestra

Para llevar a cabo este proyecto, se tomaron en cuenta los administrativos, docentes, estudiantes e investigadores de la UTP Azuero. Sin embargo, dependiendo del nivel de éxito de este proyecto pionero en su versión aplicada, se contempla la posibilidad

de extenderlo al resto de la población de la UTP a nivel nacional en un futuro cercano. El perfil de los participantes fue variado. Se partió de una edad de 17 años, sin un límite superior. El nivel de escolaridad mínimo fue la educación primaria completa. Las destrezas tecnológicas previas serán un aspecto importante, mas no determinante, puesto que se dará una capacitación intensiva previa; igualmente, las herramientas a utilizar son extremadamente amigables al usuario.

Se trabajó con los resultados de una encuesta aplicada a 71 personas que respondieron satisfactoriamente a la encuesta. Esto equivale al 5% del total de la población de la UTP Azuero.

3.5. Método

La investigación se realizó exclusivamente en el marco teórico, excepto por la encuesta aplicada a la población meta.

3.6. Procedimientos

En primera instancia, se recopiló información útil para los fines de este proyecto, tales como los paradigmas más recientes en cuanto al AEI y los recursos tecnológicos existentes que podían aportar valor. Una vez seleccionados los datos de mayor importancia, se procedió a desarrollar el anteproyecto correspondiente para su evaluación. Al recibir la aprobación del anteproyecto, se amplió y profundizó sobre la información previamente obtenida, y se inició la formulación de la parte teórica seguida de la organización de la parte aplicada del proyecto.

Se elaboró una encuesta con base en aspectos previamente identificados como relevantes para un emprendimiento de esta índole. Para ello, se inició con un borrador creado por el autor de esta investigación. Este documento se presentó a varias

instancias a fin de recibir el input necesario desde diferentes perspectivas interdisciplinarias. Fuera de la UTP, se consultó con al asesor de la investigación una docente de inglés experta en investigación. Dentro de la UTP Azuero, se hizo lo mismo con la Coordinación de la Facultad de Ciencias y Tecnología, la Subdirección de Investigación, Postgrado y Extensión y una ingeniera industrial. En esta misma línea, se hizo una administración previa de la encuesta a un participante de cada uno de los sectores en estudio.

Uno de los puntos críticos de esta etapa fue la selección del software de enseñanza y aprendizaje del inglés al igual que la del LMS. Se usaron rúbricas a fin de hacer evaluaciones objetivas. Estas rúbricas fueron obtenidas mediante la combinación de varios ejemplos extraídos de Internet, principalmente de un estudio tipo *Delphi* titulado *Criterios de evaluación para software de enseñanza de idiomas* realizado por la Universidad de Tennessee.

3.7. Métodos de recolección de la información

La información utilizada para este proyecto provino de 3 fuentes: la Internet; algunos libros digitales y físicos referentes al uso de la tecnología en la enseñanza de idiomas, particularmente el inglés y sobre la adquisición de segundas lenguas; y la encuesta digital.

Se evaluó la información recabada de las fuentes bibliográficas, y se seleccionó la que mejor se ajustaba a los propósitos de esta investigación. Sobre esta base, se llegó a una síntesis de información. metodologías, recursos y características necesarios y deseables para llevar a cabo este proyecto.

Se aplicó una encuesta a personas potencialmente interesadas en aprender inglés. Para agilizar su aplicación y el procesamiento de datos, la encuesta se creó en la modalidad electrónica mediante un formulario de Google Drive el cual genera

automáticamente una hoja de cálculo con los datos recabados. Esta encuesta contaba con un enlace de acceso a una rúbrica del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas para que los participantes que no estaban seguros de su nivel de inglés pudieran hacerse una autoevaluación objetiva con base a criterios internacionalmente aceptados. Dicha encuesta se diseminó, acompañada de una solicitud de compleción, entre toda la población de la UTP Azuero mediante el correo electrónico y/o los grupos de WhatsApp institucionales.

La información obtenida ayudó a identificar fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, para así definir prioridades en materia lingüística, pedagógica, tecnológica, académicas, profesionales y económicas. Finalmente, se evaluaron los resultados hasta llegar a las conclusiones concernientes a la factibilidad o no de UTP E-english en la UTP Azuero.

3.8. Aspectos éticos

Este proyecto no conlleva mayores consideraciones de tipo ético, pues la presencia del componente humano es mínima. Sólo se solicitó el consentimiento previo por parte de la administración de la UTP Azuero y de los participantes para la aplicación de la encuesta, cuyos resultados fueron de uso estrictamente confidenciales y utilizados exclusivamente para los fines de esta investigación.

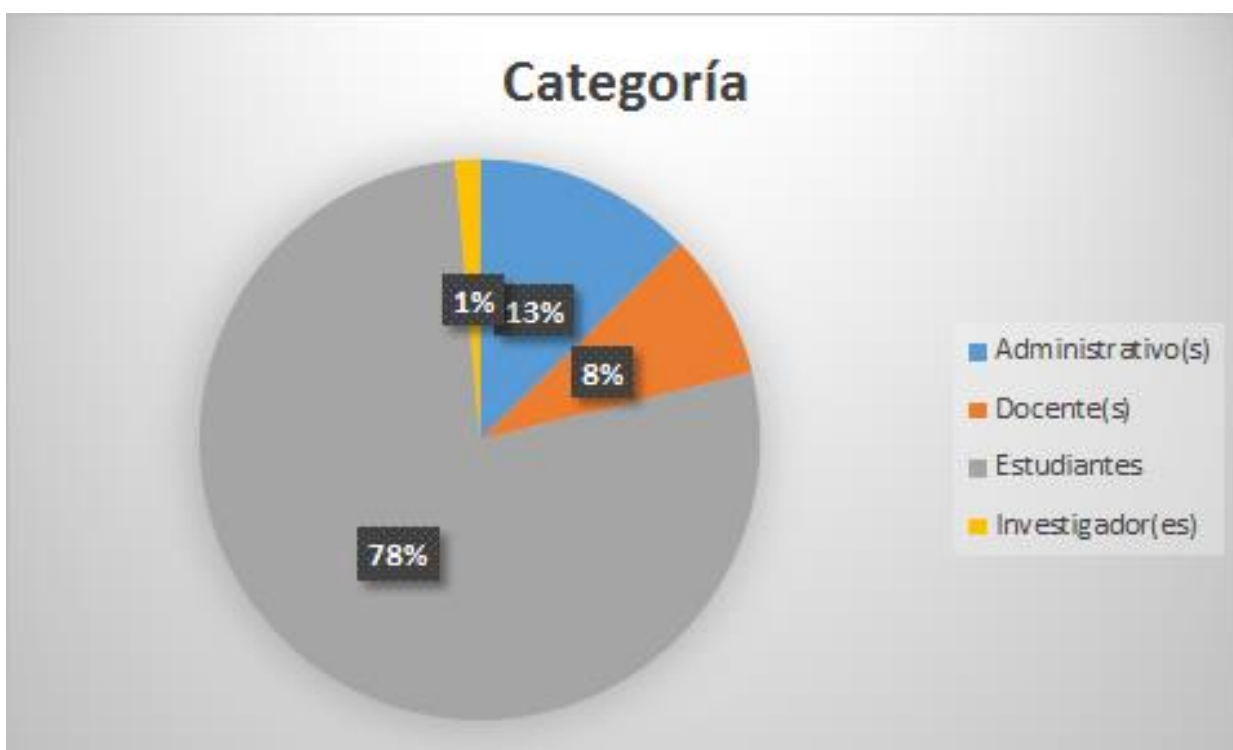
3.9. Cronograma de actividades

Actividad	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Formulación del protocolo						
Revisión del protocolo						
Aprobación del protocolo						
Revisión de literatura existente referente al tema						
Elaboración de encuesta						
Aplicación de encuestas a la población de la UTP Azuero						
Compilación, procesamiento y análisis de los resultados						
Formulación del proyecto						
Presentación del proyecto						

Capítulo 4: Resultados

Los resultados que se pudieron extraer de esta investigación describen el contexto tomado como referencia para evaluar la factibilidad de UTP E-english.

En principio, se pretendió tomar los resultados guardando las proporciones porcentuales que cada grupo poblacional representa para la población total de la UTP Azuero (1,423), quedando distribuidos así: 6% (88) de administrativos, 87% (1,242) de estudiantes, 11% (157) de docentes y 0.1% (2) de investigadores. Sin embargo, esto no fue posible, ya que los porcentajes en las respuestas dadas (71 en total) por cada grupo poblacional varió, como se describe a continuación: 13% (9) de administrativos, 78% (55) de estudiantes, 8% (6) de docentes y 1% (1) de investigadores.



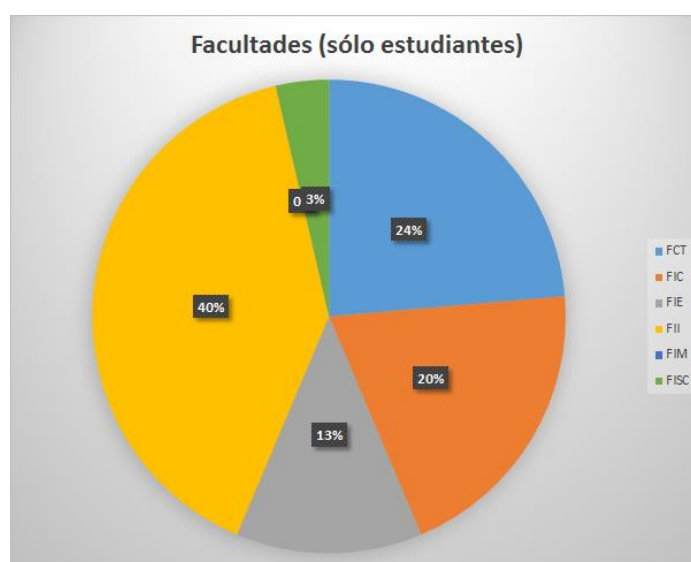
Gráfica 2: Obtenida de la encuesta hecha a los participantes

El porcentaje de respuestas dadas por facultad difirió significativamente de la misma manera que sucedió con el porcentaje anterior. Es importante mencionar que dicho porcentaje se refiere exclusivamente al estudiantado. El ejemplo más radical es el de la Facultad de Ciencias y Tecnología, la cual obtuvo un 20% del total encuestado a pesar que sólo representa el 3% de la población estudiantil total de la UTP Azuero. Un caso similar, pero en menor proporción es el de la Facultad de Ingeniería Industrial. En contraposición, la Facultad de Ingeniería Civil, aun cuando posee el 30% del total de los estudiantes, sólo obtuvo un 20% del total encuestado. Esto puede ser el resultado de la relación que existe entre el dominio del inglés y las diferentes disciplinas, es decir, mientras más relacionadas, mayor interés en contestar la encuesta.

Estudiantes matriculados por facultades en la UTP Azuero

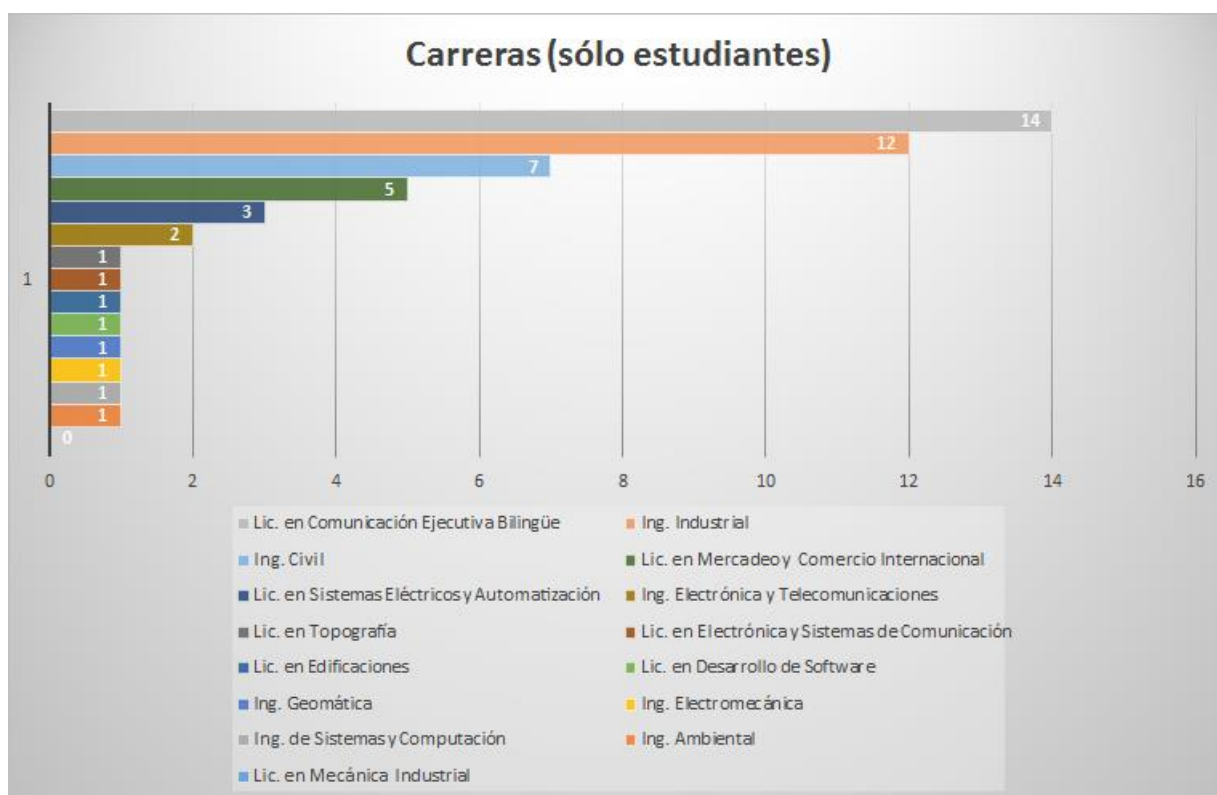
Facultad	Matriculados	Porcentaje del total (%)
Facultad de Ingeniería Civil (FIC)	377	30
Facultad de Ingeniería Industrial (FII)	331	26
Facultad de ingeniería Eléctrica (FIE)	308	25
Facultad de Ingeniería en Sistemas Computacionales (FISC)	105	8
Facultad de Ingeniería Mecánica (FIM)	86	7
Facultad de Ciencias y Tecnología (FCT)	35	3

Cuadro 2: Obtenido de la Secretaría Académica de la UTP Azuero



Gráfica 4: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Algo parecido pasó con las carreras, pero con resultados fueron aún más radicales. La carrera de Licenciatura en Comunicación Ejecutiva Bilingüe, con apenas 35 estudiantes, sumó el 14% de los encuestados.



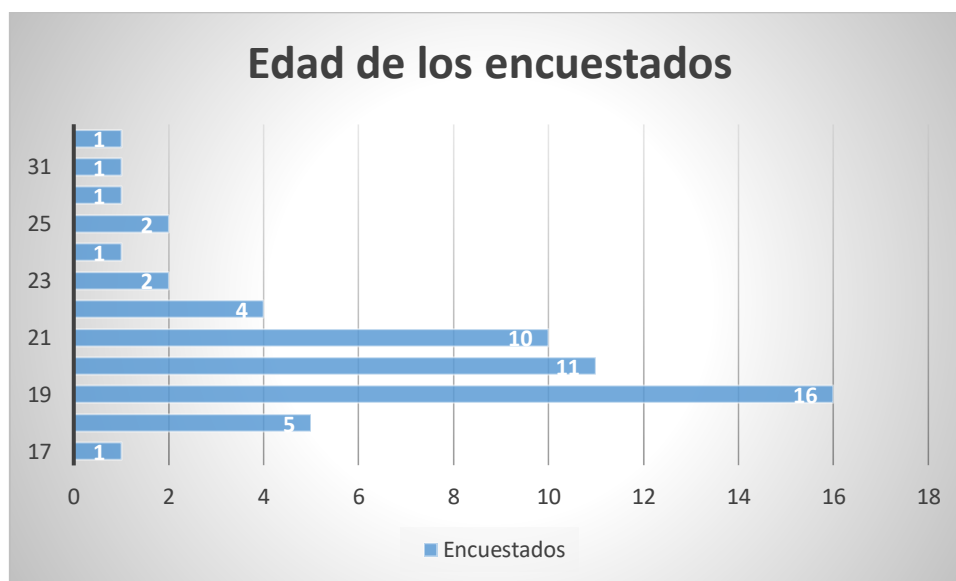
Gráfica 5: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Los años de estudio de los estudiantes mostraron un resultado interesante. Hubo una abrumadora mayoría de estudiantes de primer año entre los que contestaron. Esto es un buen indicio, que denota el creciente interés en el inglés entre las generaciones más jóvenes.



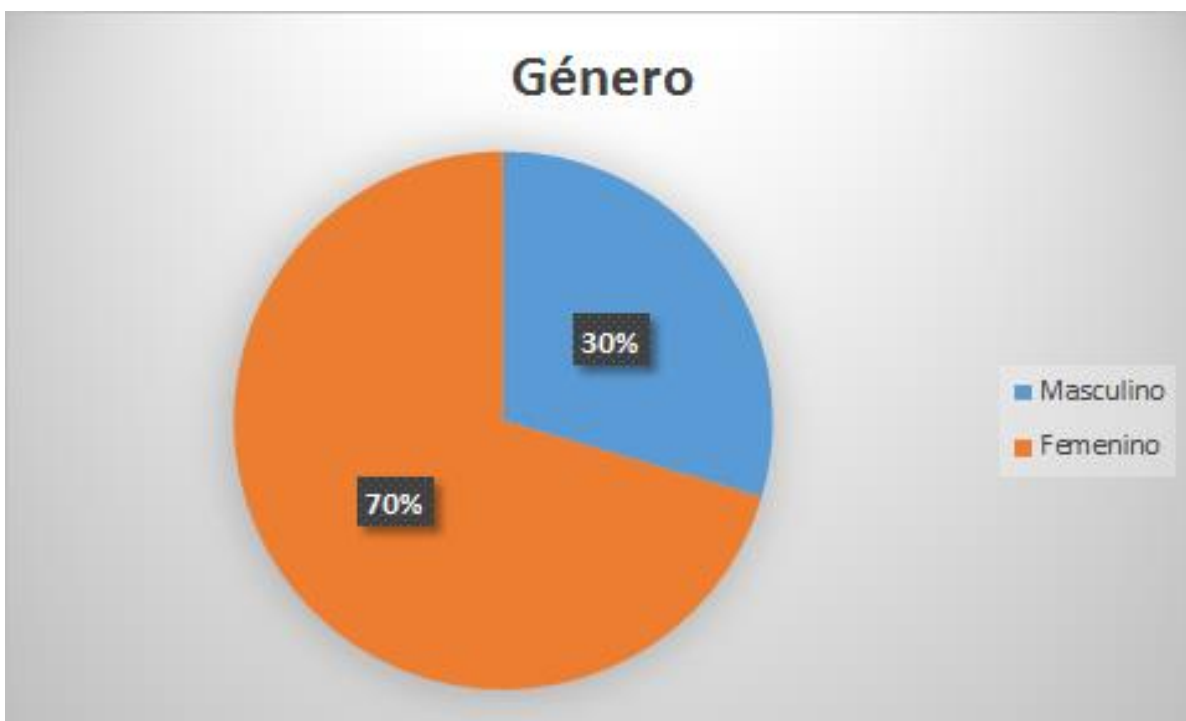
Gráfica 6: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Los grupos de edades que mostraron mayor interés en responder a ella oscilan entre los 17 y 24 años, es decir, estudiantes. Esto está directamente relacionado con el punto anterior.



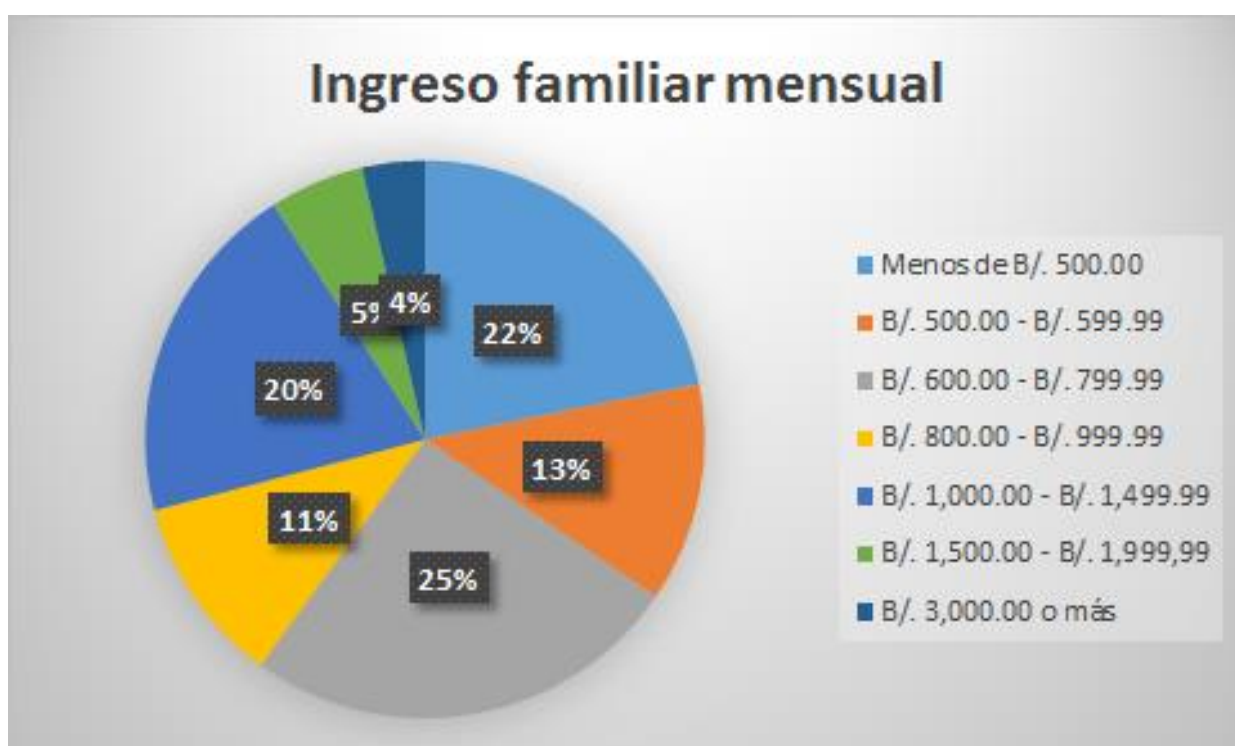
Gráfica 7: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

En cuanto al género, hubo predominancia femenina entre los que respondieron a la encuesta, siendo un poco menos marcada entre los estudiantes (apenas 63%), a pesar de ser éste, junto con los investigadores, los sectores donde existe una marcada mayoría de féminas que asciende a un 70% del total de la población.



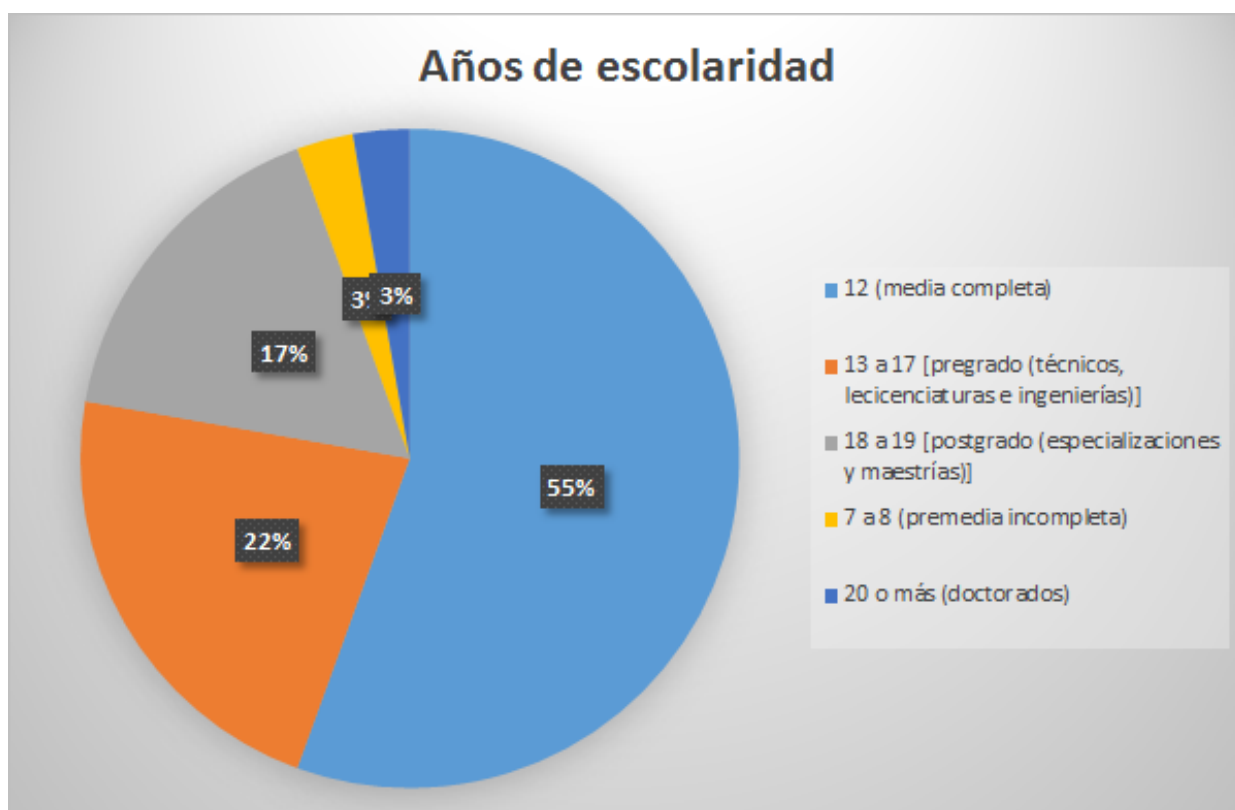
Gráfica 8: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

El 91% de los encuestados reportó tener un ingreso familiar mensual que oscila entre menos de 500 y 1,999 balboas. Esto implica que, dado al marcado alza en el costo de la vida de los últimos años, sus recursos económicos son insuficientes para costear la oferta disponible de cursos presenciales de inglés.



Gráfica 9: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

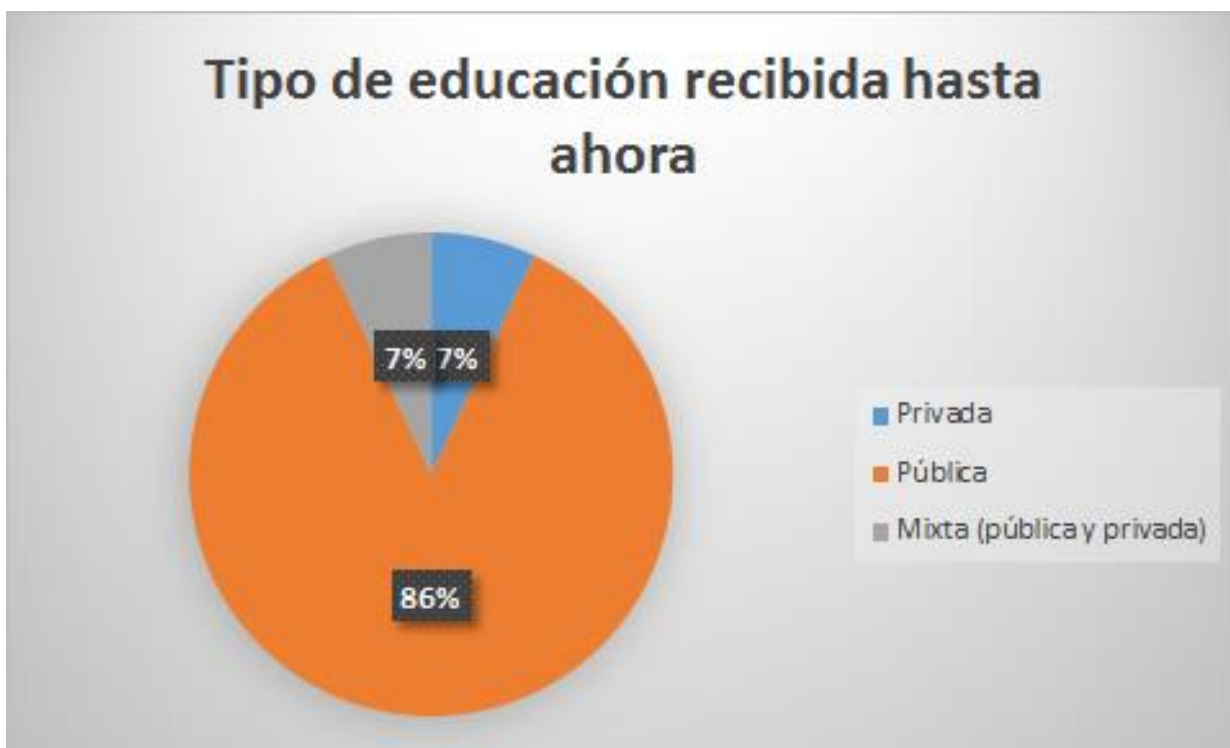
Noventa y siete por ciento de los encuestados afirmó haber completado la educación media. Apenas un 3% no lo ha hecho, pero sí posee estudios primarios. Esta disparidad no representa una limitante sustancial, puesto que la tecnología a utilizar en UTP E-glish es altamente intuitiva y amigable al usuario. Sumado a esto, se impartirán capacitaciones a manera de inducción al programa. Por ende, como ya se mencionó, no se requerirá de grados académicos elevados para utilizarlo.



Gráfica 10: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Se encontró una variación significativa entre el tipo de educación reportada por el segmento estudiantil de los encuestados versus la población estudiantil total de la UTP Azuero. Se sabe que el 61% de esta población proviene del sector público y 39% del privado. Sin embargo, de los estudiantes que llenaron la encuesta 84% afirmaron provenir del sector público, 10% del privado, y 6% del mixto, es decir, la combinación de ambos. Esta última condición no se toma en cuenta en los perfiles estudiantiles regulares de la UTP.

En el caso de los otros 3 segmentos de la población encuestada, la proporción varió aún más, quedando de la siguiente manera: 94% para el sector público y 6% para el sector mixto; no se reportó nadie para el sector privado.



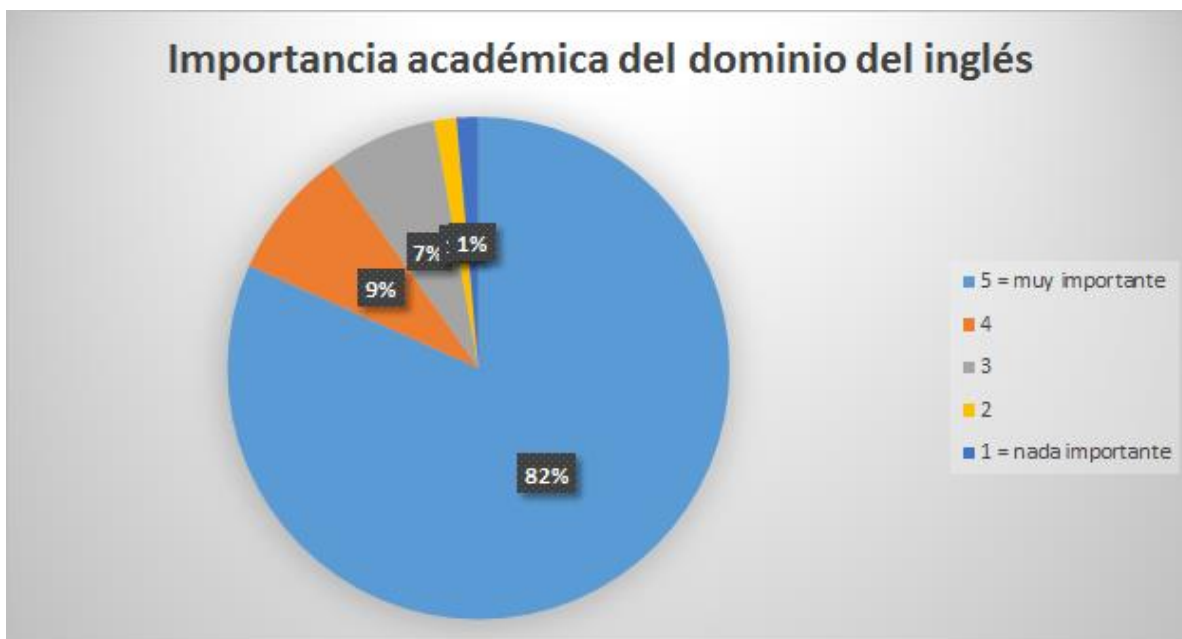
Gráfica 11: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Hubo un alto grado de interés en aprender inglés entre toda la población encuestada. Sesenta y nueve de los 71 dieron una respuesta afirmativa cuando se les consultó acerca de este punto. Este resultado era predecible pero no con tal contundencia, puesto que se esperaba que sólo la población educando mostrara un grado tan elevado de interés. Paradójicamente, fue precisamente en este grupo donde se dieron las únicas 2 respuestas negativas a este punto.

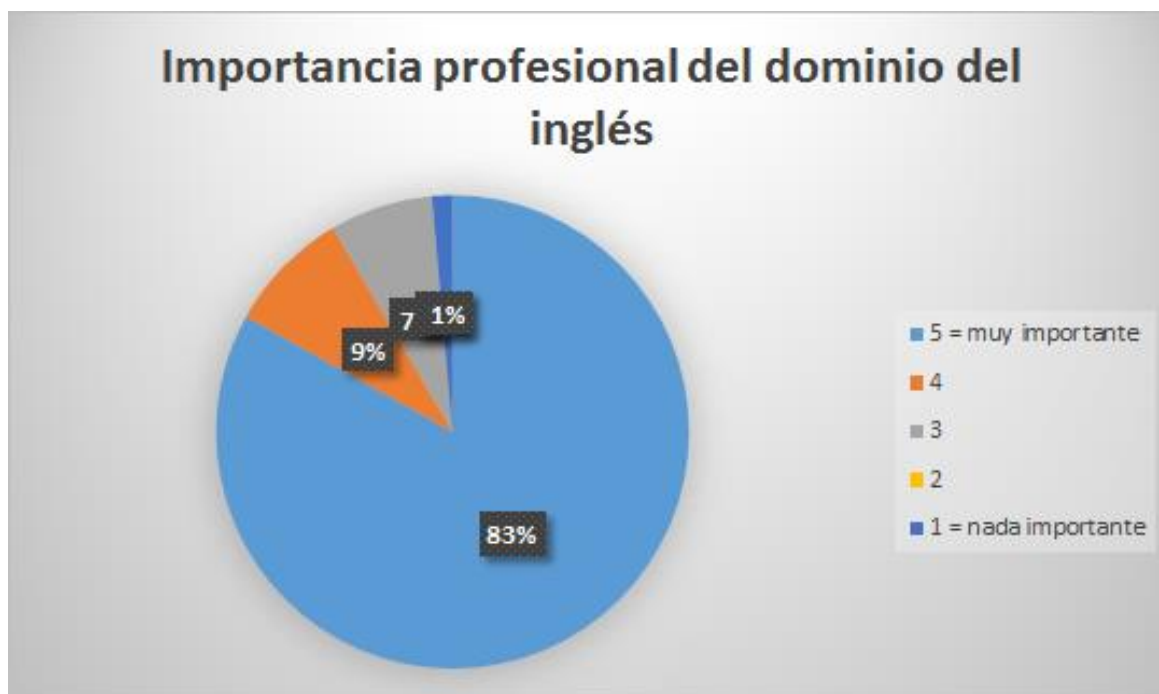


Gráfica 12: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Lo anterior va estrechamente ligado a la importancia que se le da a al dominio del inglés tanto para fines académicos como profesionales. En ambos casos, dicha importancia se ubica en un 4.7, es decir, entre muy importante (5) e importante (4).

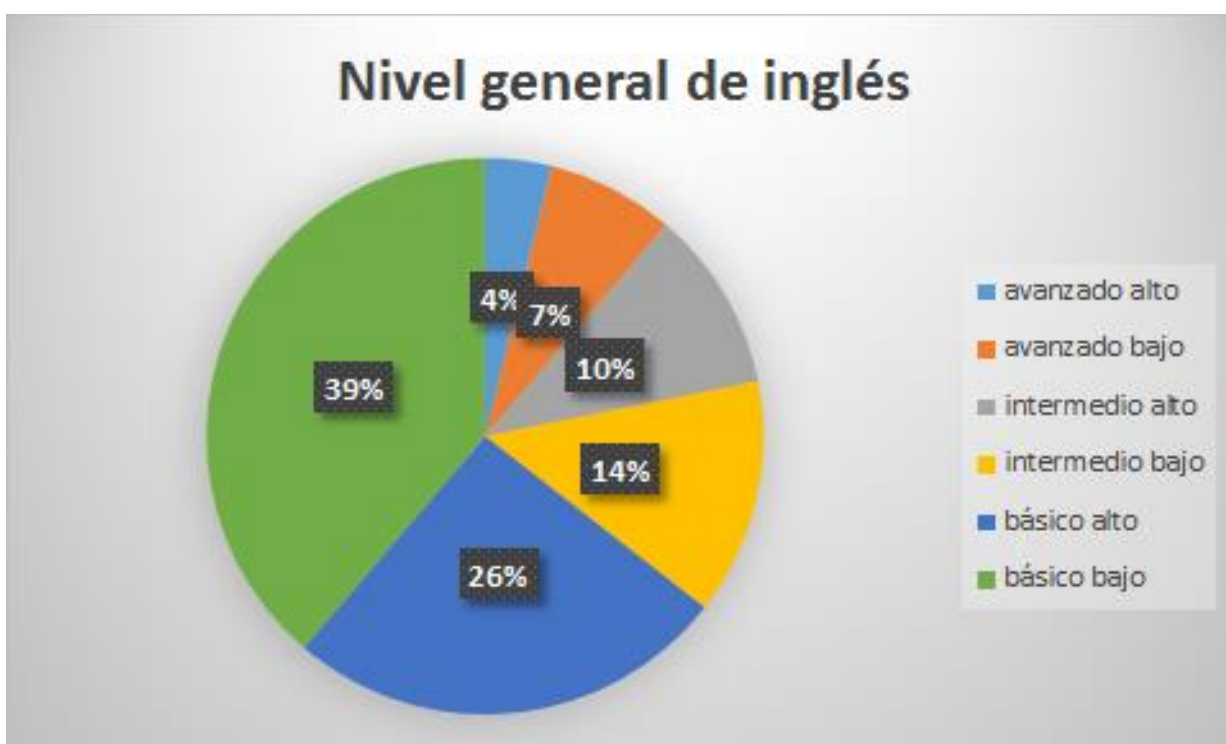


Gráfica 13: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

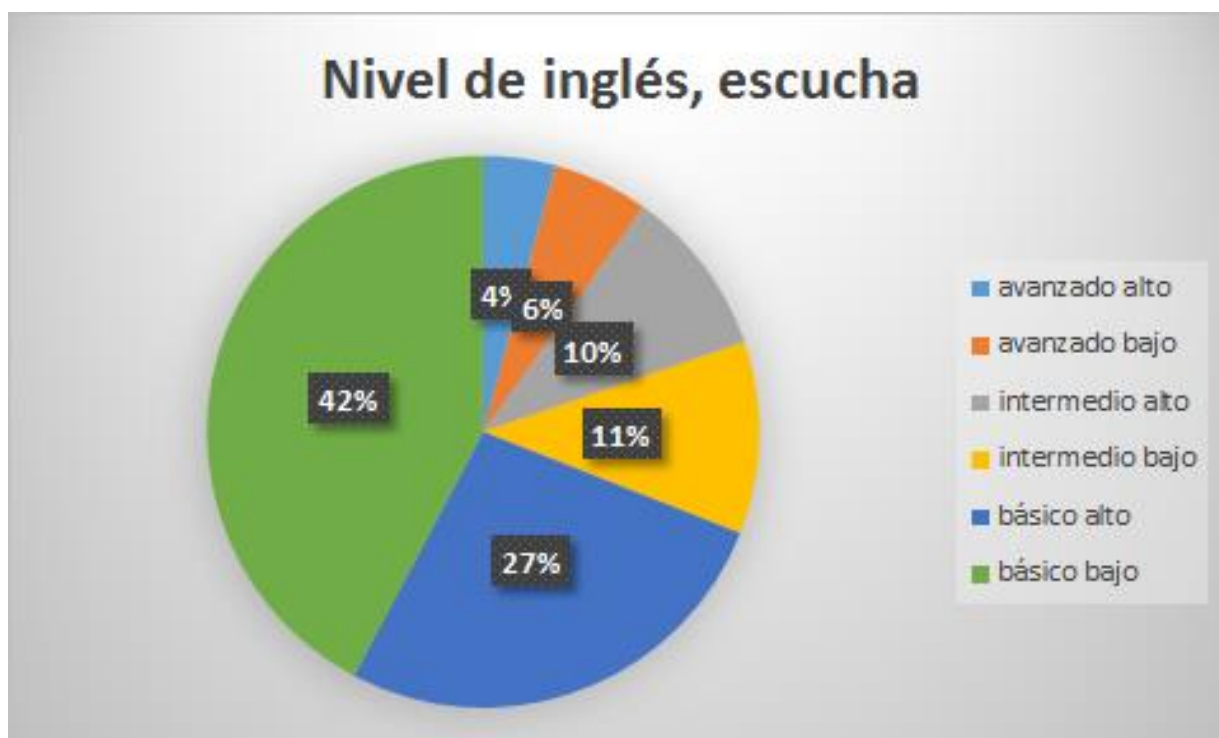


Gráfica 14: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

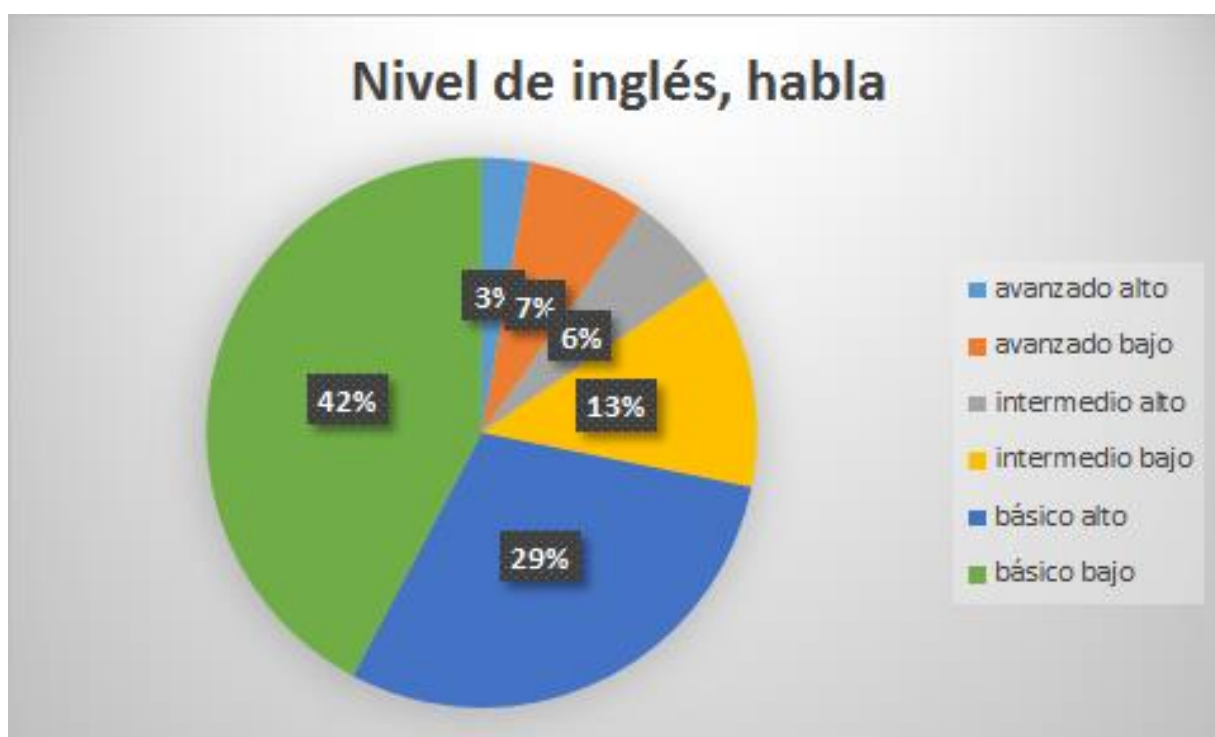
El nivel de inglés reportado por los encuestados también coincide con los resultados esperados. En términos globales, la mayor parte de los encuestados afirman poseer un nivel de inglés entre básico bajo e intermedio bajo. Con respecto al nivel por destreza lingüística, también se obtuvo un resultado predecible, excepto por la escrita; este aspecto obtuvo una puntuación por debajo de lo esperado a pesar de ser una de las más enfatizadas en nuestro sistema educativo. El resto reflejan los resultados del mismo, en el cual se le da prioridad a la lectura y escritura sobre la escucha y el habla.



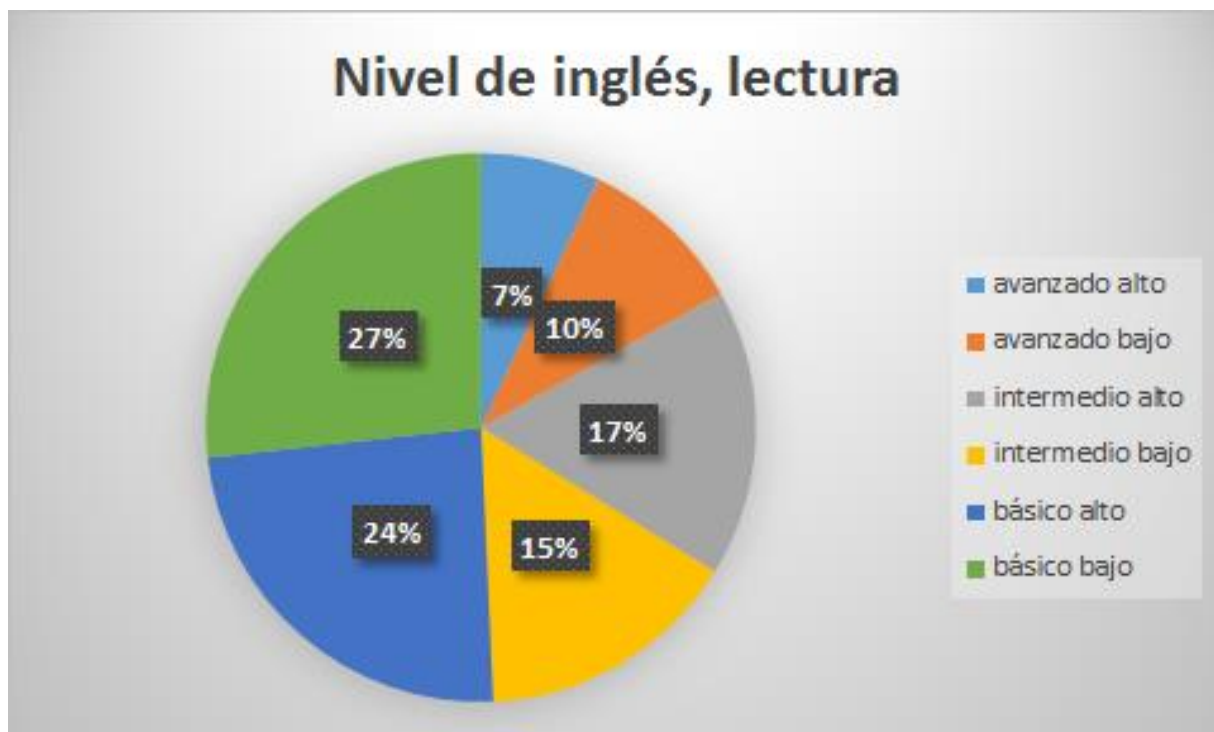
Gráfica 15: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes



Gráfica 16: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes



Gráfica 17: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes



Gráfica 18: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes



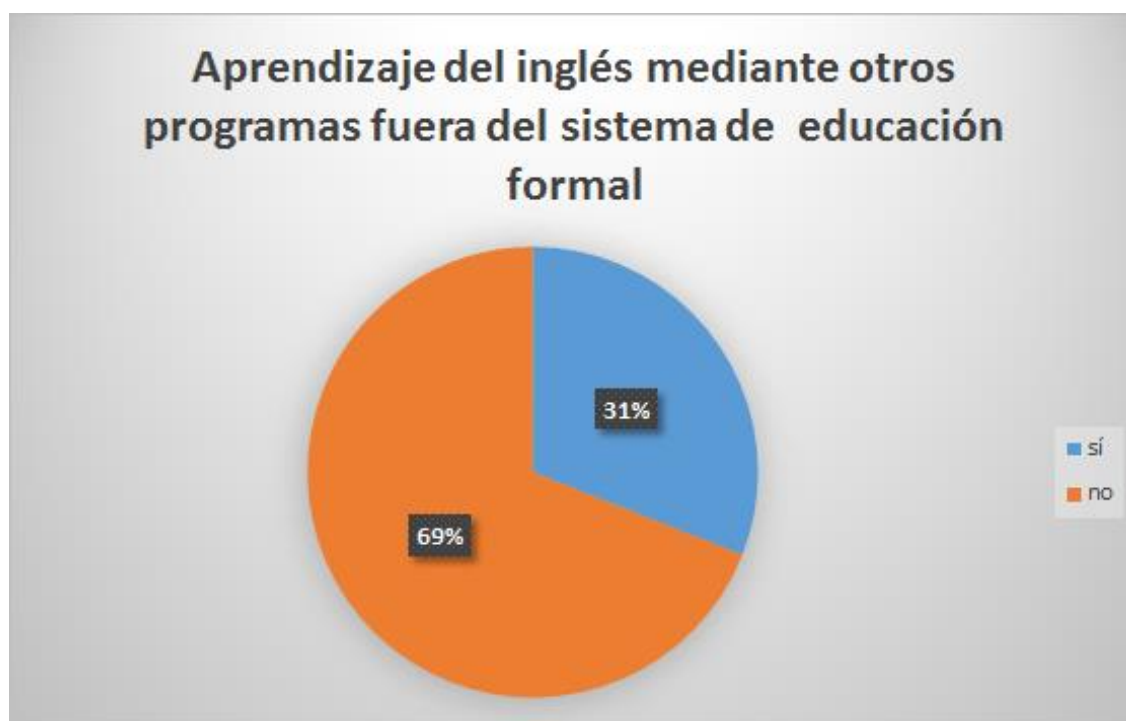
Gráfica 19: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

En este punto, los resultados fueron algo confusos. Un número significativo (15%) afirmó haber tomado 3 o menos años de inglés, lo cual es técnicamente imposible si se considera que todos los encuestados poseen al menos 1 año de educación media. Esto pudo deberse a una mala interpretación de lo solicitado o un error de estimación por parte de algunos encuestados.



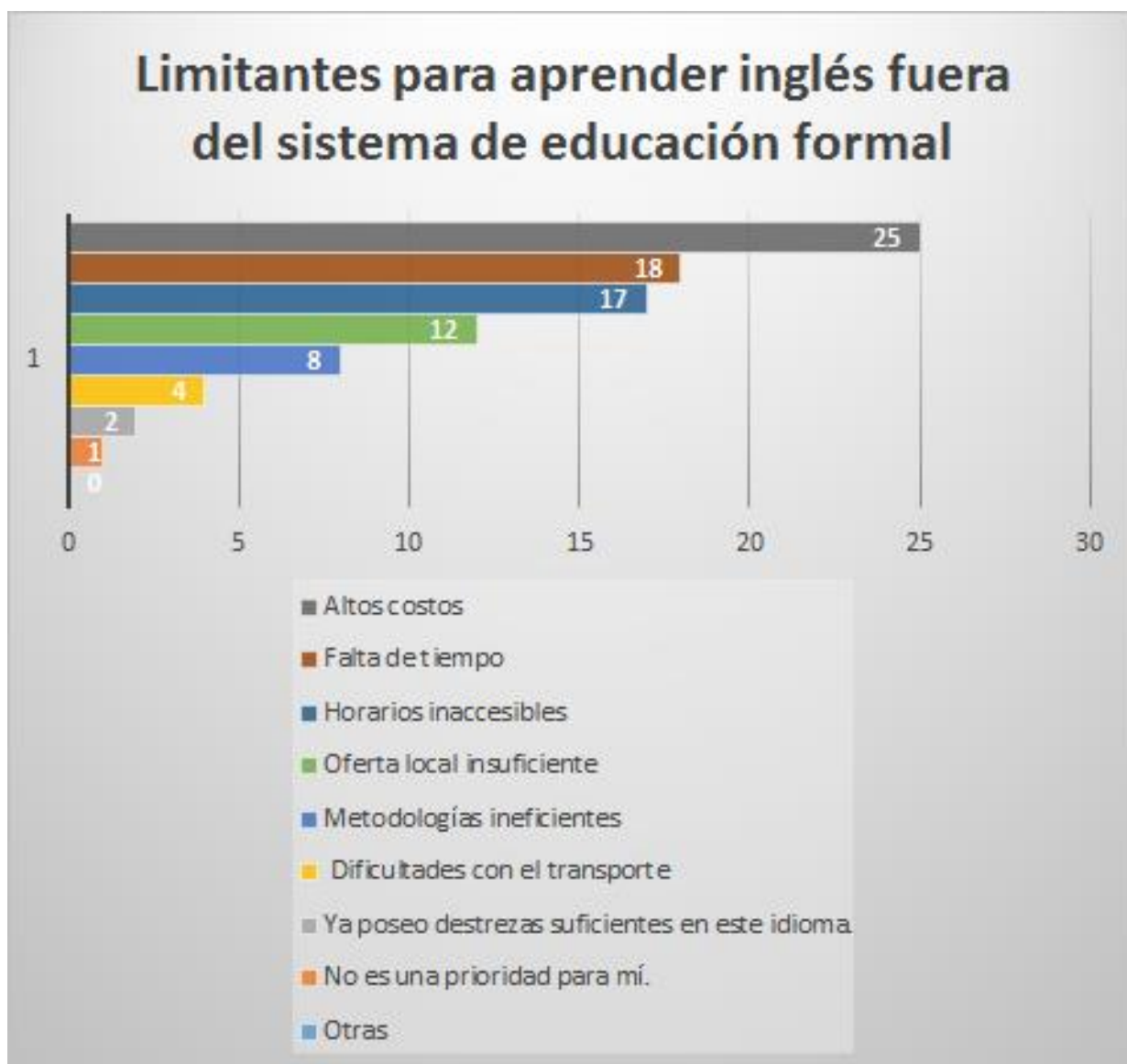
Gráfica 20: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

El panorama se muestra más optimista de lo esperado en lo referente a aprender inglés fuera del sistema de educación formal. Esto podría deberse al hecho que la vasta mayoría de los encuestados fueron estudiantes, los cuales podrían estar aprendiendo inglés mediante juegos de vídeo, blogs, etc.. De hecho, es precisamente ese grupo el que obtuvo la puntuación más alta en este punto: 35%. No obstante, a pesar del bajo nivel de inglés reportado y del alto interés existente, casi 3 cuartas partes de los encuestados no recurre a estos métodos alternativos. Esto se debe a múltiples factores, entre los que resaltan los altos costos, limitaciones de tiempo, etc..



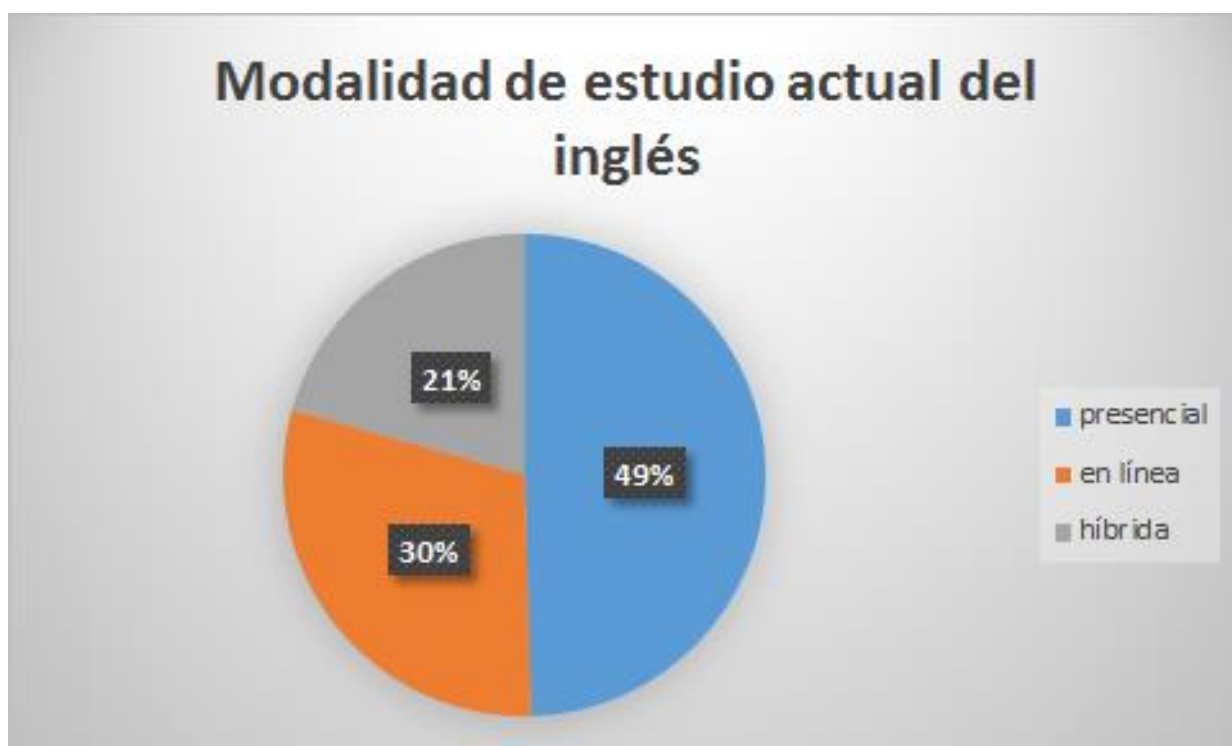
Gráfica 21: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Los encuestados manifestaron una serie de limitantes para aprender inglés fuera del sistema regular. Salvo contadas excepciones, estas limitantes coinciden puntos principales anteriormente mencionados en el planteamiento del problema. Por otra parte, no se observó ninguna limitante fuera de las previstas y colocadas en la encuesta.



Gráfica 22: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

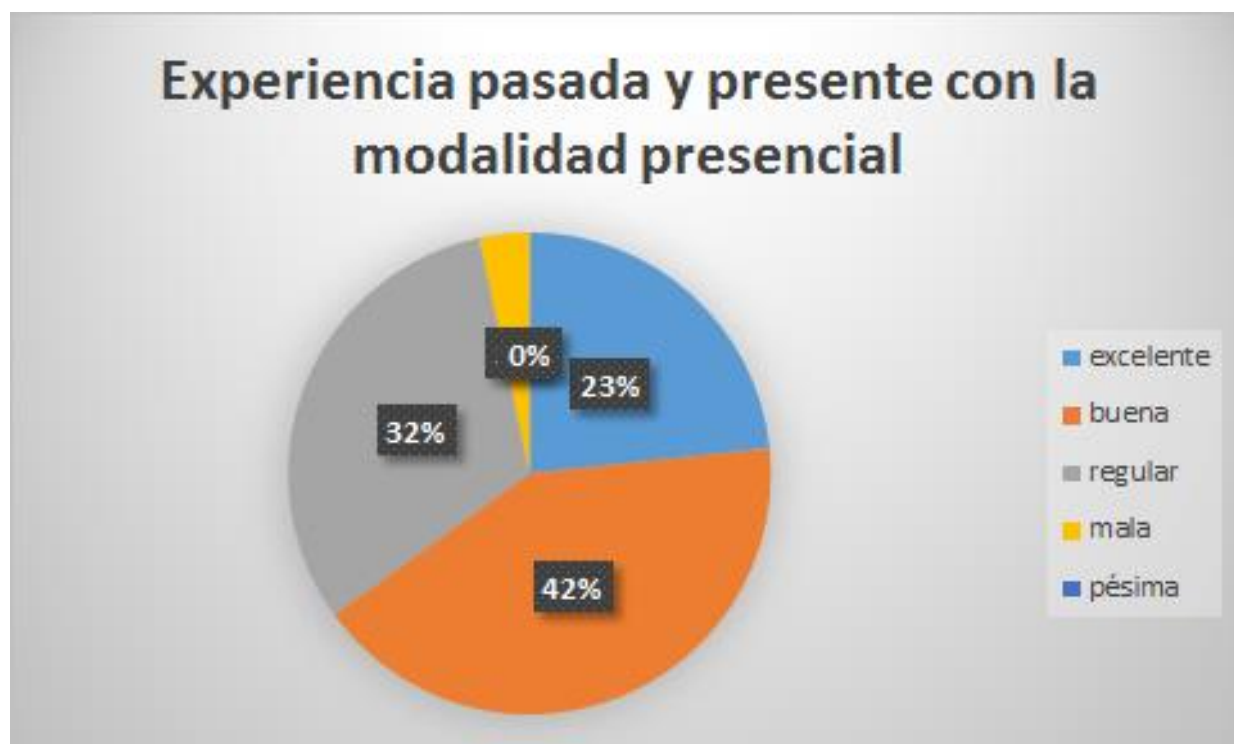
Hay una discrepancia en cuanto a la modalidad de estudio actual del inglés. En primer lugar, 21% afirmó estar estudiando inglés híbridamente, lo cual es poco probable ya que no se ofertan este tipo de programas en la localidad. En segundo lugar, 66% de los docentes, administrativos e investigadores seleccionaron una o más opciones; no obstante, tampoco es muy probable que estén aprendiendo inglés actualmente. Es posible que esta incongruencia se deba a una mala interpretación de la pregunta debido a su asociación con las 3 preguntas subsiguientes que hablan de experiencia pasada y presente con el aprendizaje del inglés.



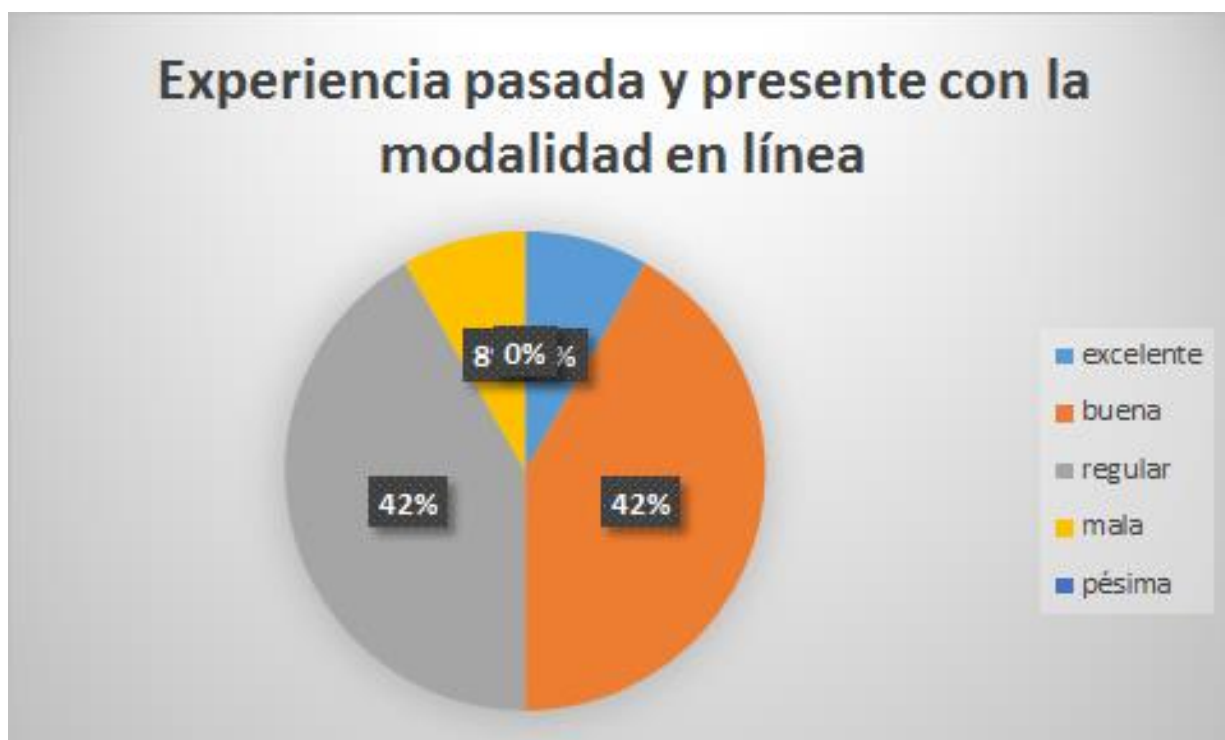
Gráfica 23: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

En cuanto a la experiencia vivida hasta ahora con el aprendizaje del inglés bajo las modalidades presenciales, e línea e híbrida, la presencial figura como la predilecta, seguida de la híbrida y finalmente en línea. Con respecto al aprendizaje en línea, punto central de este trabajo, la comparativamente baja puntuación obtenida podría ser el resultado de la inexistencia de programas formales de este tipo que sean económicamente asequibles. Muchas personas adquieren recursos para aprender bajo esta modalidad, pero dichos recursos no cuentan con un soporte humano para temas académicos o técnicos. También, se sacrifica la interacción verbal interpersonal; de hecho, junto con las pocas oportunidades para practicar lo aprendido y la indisciplina, éste es uno de los puntos que sobresalen entre las limitantes para aprender inglés en línea,

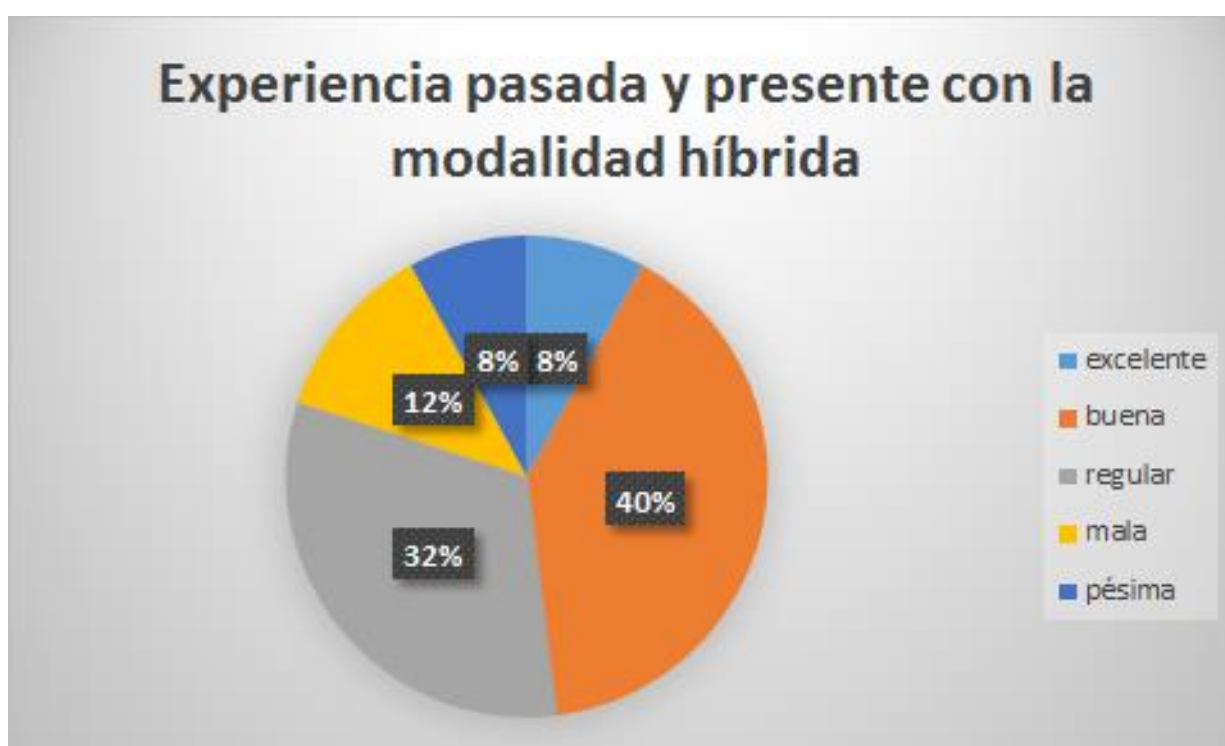
En otros casos más extremos, los estudiantes ni siquiera cuentan con un programa sistemático de aprendizaje, sino que trabajan con cualquier recurso Web que encuentren útil y asequible. Esto exacerba aún más las limitantes previamente mencionadas.



Gráfica 24: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

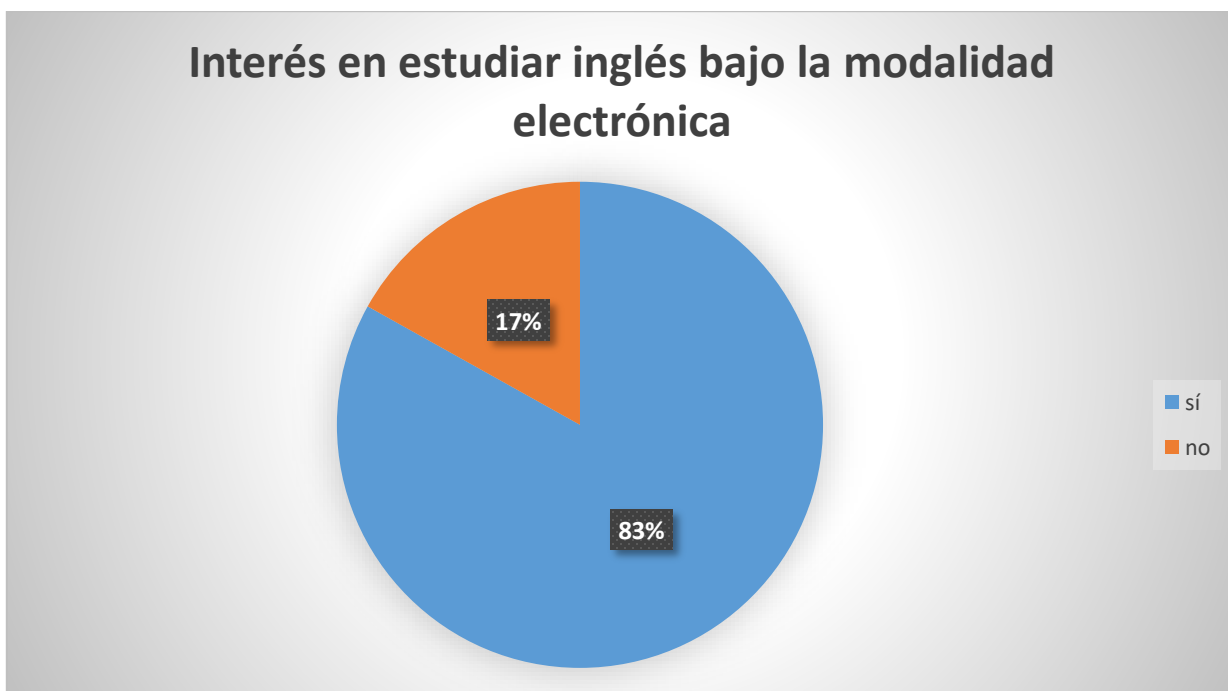


Gráfica 25: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes



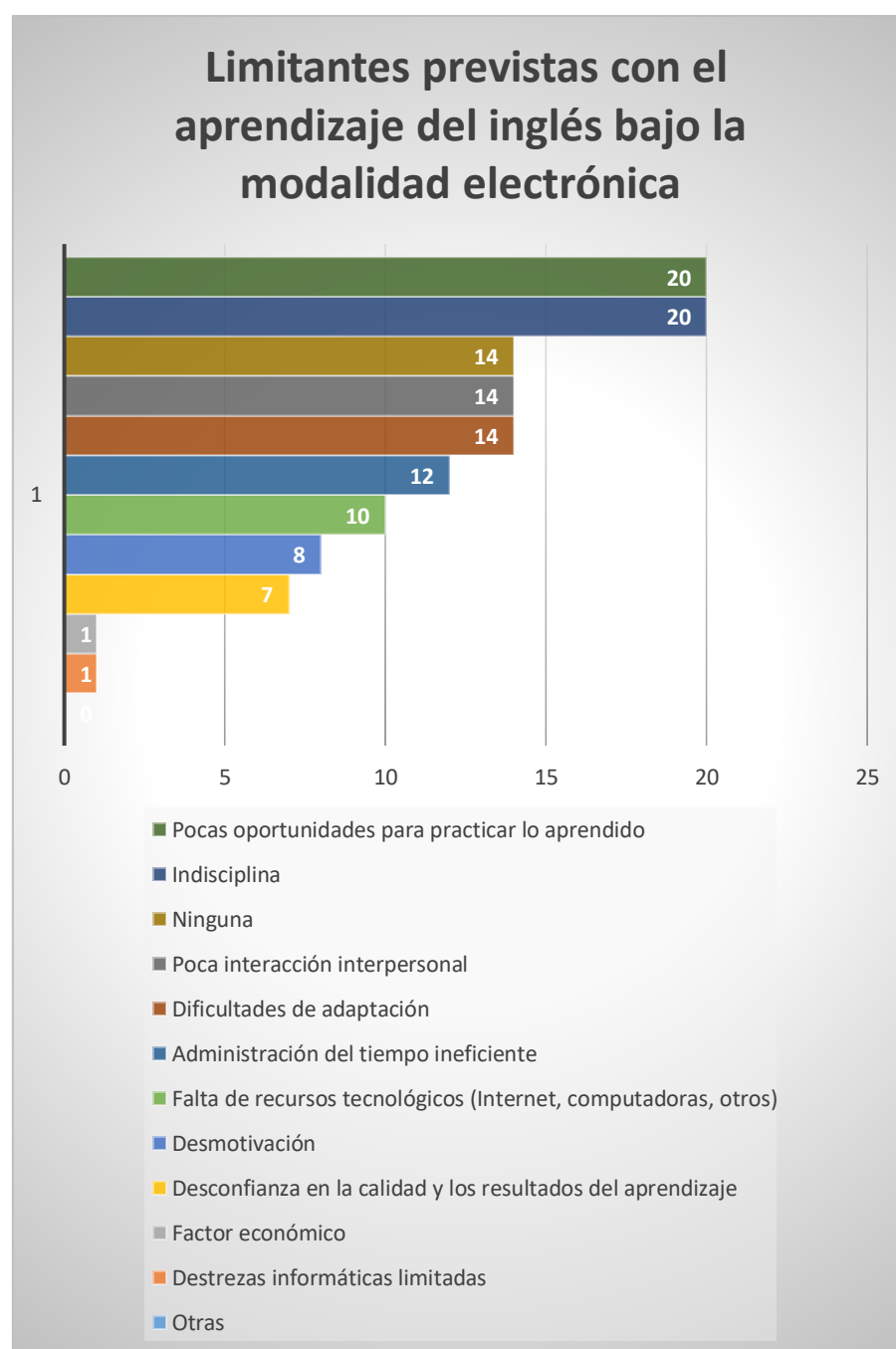
Gráfica 26: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Se confirmó que efectivamente existe interés en aprender inglés en la modalidad electrónica. De hecho, se esperaban resultados positivos más modestos a los obtenidos. No obstante, esto puede deberse a los grupos de edades que respondieron a la encuesta, al ser la mayoría personas pertenecientes a la corriente digital



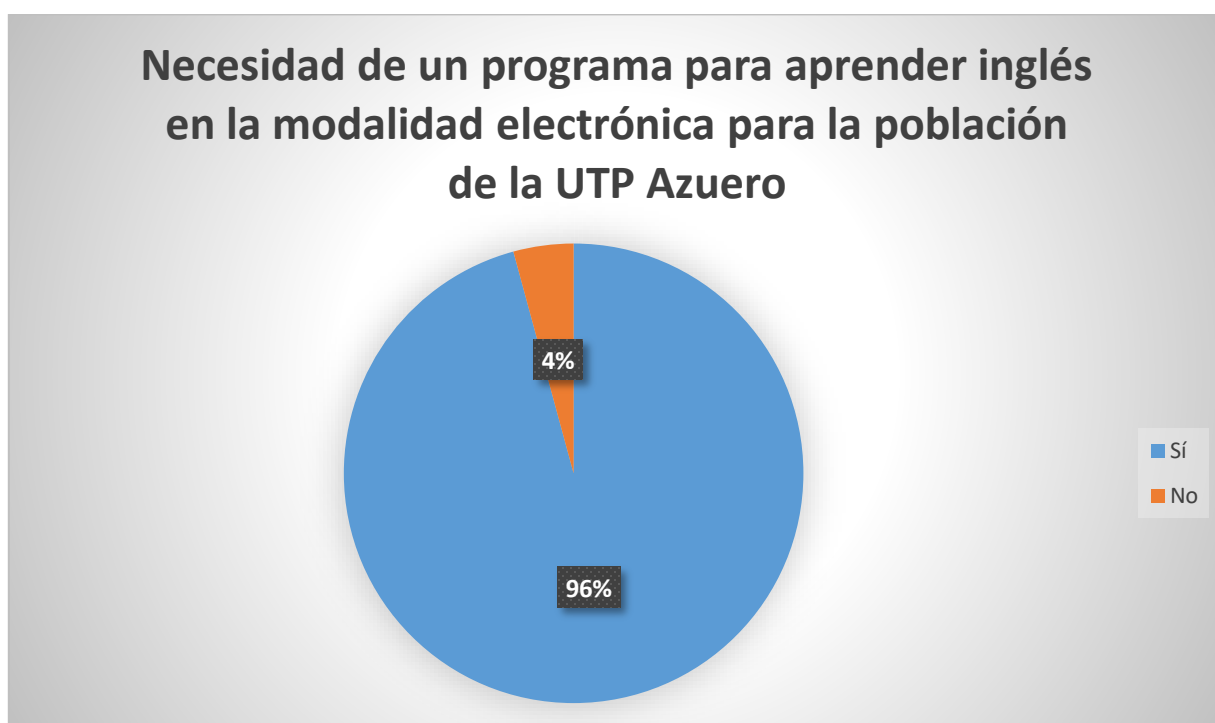
Gráfica 27: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Dos de los puntos críticos presentados en las limitantes para aprender inglés de forma alternativa también recibieron respuestas positivas. Éstos son el aspecto económico y la disponibilidad de tiempo. El ofrecer este programa por el precio de un balboa diario y con un requerimiento de tiempo de 5 horas semanales a cualquier horario tuvo una acogida supremamente positiva.



Gráfica 28: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Es en este punto donde se dio la respuesta más contundente, la cual fue afirmativa, por cierto. Noventa y cuatro por ciento de los encuestados coinciden en que, en la UTP Azuero, existe una necesidad de contar con una alternativa en línea para aprender inglés. Esto coincide con la hipótesis del trabajo en lo referente a la factibilidad de crear una alternativa como UTP E-english para satisfacer la necesidad de aprender inglés de la población de la UTP Azuero.



Gráfica 29: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Con respecto a la anuencia de participación de los encuestados en el programa propuesto, tanto la aceptación económica como de tiempo de dedicación fueron favorables.

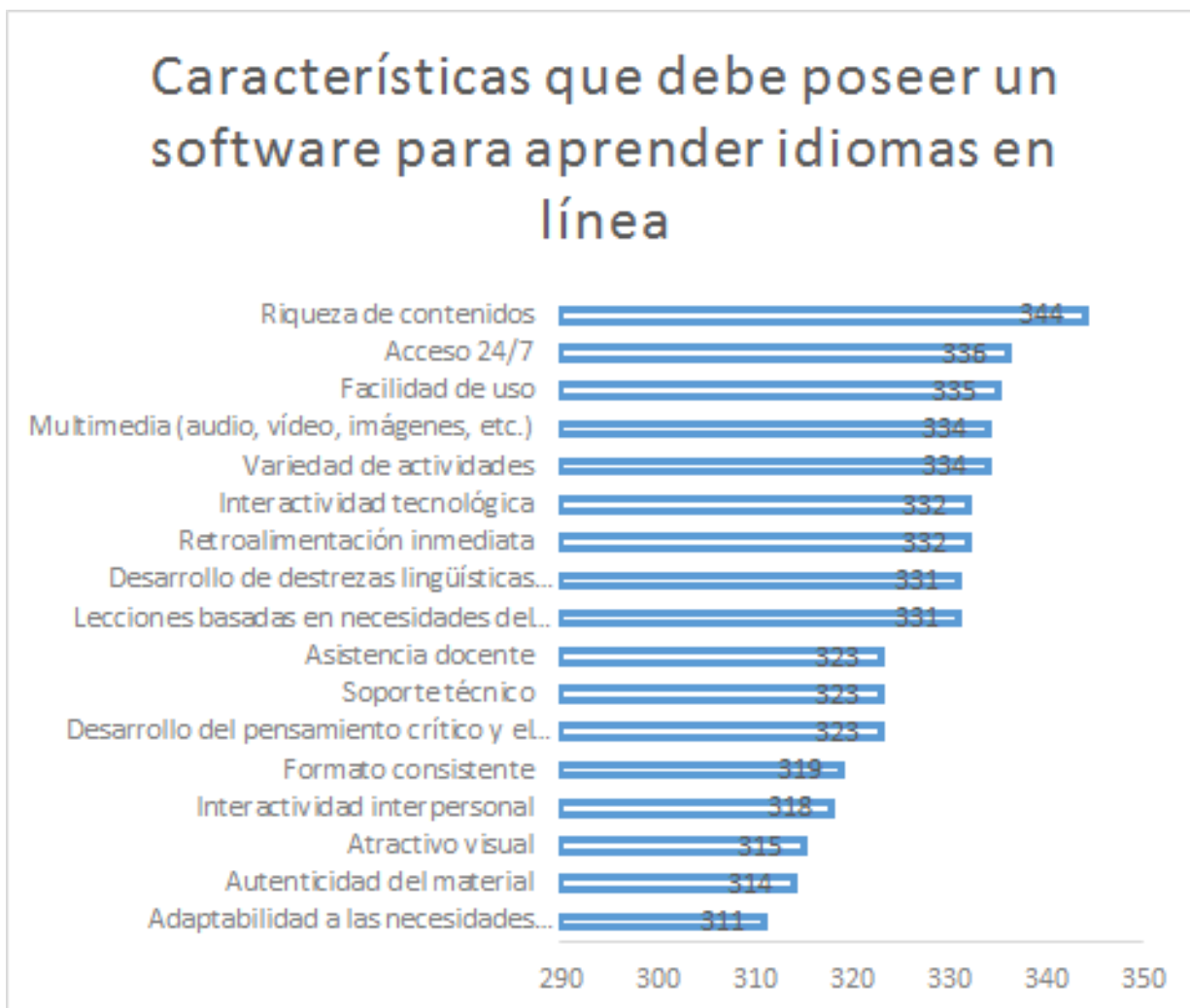


Gráfica 29: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes



Gráfica 29: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Finalmente, los encuestados dieron una ponderación a las características que un software debe poseer para el fin en cuestión. Llama la atención que la facilidad de uso no figura en el primer lugar, mientras que la asistencia docente aparece en la segunda mitad más baja de la lista. En un principio, se pensó que estos 2 aspectos eran las claves para el éxito de un software de esta naturaleza. No obstante, son la riqueza de contenidos y el acceso 24/7 los que obtuvieron las puntuaciones más altas.



Gráfica 29: Obtenida de la encuesta aplicada a los participantes

Vistos los resultados de arriba, se puede deducir que la hipótesis se cumplió. Mediante la combinación de ED y GCS, UTP E-glish promete ser una alternativa para ayudar a mejorar el nivel de inglés de la población de la UTP Azuero de forma integral. Por

supuesto, existen algunas reservas en la experiencia con el aprendizaje del inglés en línea. Para darle respuesta a esta falencia, se prevé contar con un cuerpo docente y otro técnico para apoyar a los estudiantes en todo momento. Es bastante probable que muchas de las limitantes listadas tengan una respuesta por este medio. También, se espera contar con un ambiente de interacción activo y dinámico para hacer del aprendizaje mediante UTP E-english una experiencia auténtica.

Conclusiones

- Tener o no tener un buen nivel de dominio del inglés jamás había sido tan importante en nuestro país como lo es actualmente, a raíz de la globalización. Esto aplica tanto al área académica como profesional, al igual a todas las actividades que de ellas se derivan.
- La población de la UTP Azuero percibe el dominio del inglés como muy importante para su vida tanto académica como profesional presente y futura. En esta misma línea, expresa interés aprender este idioma.
- A pesar de haber estudiado inglés por más de 4 años, la vasta mayoría posee un nivel de inglés apenas básico, el cual no es suficiente para los requerimientos del mercado actual.
- En contraposición, sólo una minoría ha estudiado inglés por medios externos. Esto se debe mayormente a los altos costos de la oferta actual, la indisponibilidad horaria y dificultades con el transporte.
- Para la población en mención, la modalidad de estudio del inglés más común y predilecta es la presencial. No obstante, casi todos estarían dispuestos a experimentar con el aprendizaje electrónico del inglés aun cuando ven esta opción con ciertas reservas principalmente por algunas experiencias negativas vividas hasta ahora como resultado de malas prácticas de los proveedores de este servicio.
- Existen reservas en lo que respecta al AEI, derivadas mayormente de la incertidumbre y de malas experiencias pasadas. Esto puede y debe ser perfectamente enmendado mediante una sinergia eficiente entre GCS, ED, y las herramientas de comunicación mediada por la Internet.

- Este trabajo ha proporcionado una visión general de las posibilidades que la modalidad electrónica brinda al campo de la enseñanza y aprendizaje de idiomas, en este caso el inglés como lengua extranjera.
- Es fundamental identificar y desarrollar recursos y métodos que ayuden a los estudiantes a superar las dificultades que tienen con el aprendizaje del inglés y que, por ende, les permita mejorar estas destrezas lingüísticas en este idioma.
- AEI no es una solución final para todos los problemas de aprendizaje del inglés en la UTP Azuero, pero es evidente que, con esta metodología, se pueden lograr grandes avances pedagógicos.
- El software especializado hasta ahora creado y que se está creando constantemente, junto con los recursos disponibles en Internet, mejoran el aprendizaje de las cuatro destrezas lingüísticas principales (escucha, habla, lectura y escritura) y de las secundarias (vocabulario, gramática y pronunciación)
- El AEI puede servir para una variedad de usos en la enseñanza de idiomas. Puede ser un recurso que ofrece ejercicios de lenguaje o práctica de habilidades; un estímulo para la discusión y la interacción o una herramienta para investigar. Con la llegada de Internet, también puede ser un medio de comunicación global y una fuente de materiales auténticos ilimitados.
- El AEI no constituye un método; en cambio, es un medio en el que se pueden implementar una variedad de métodos, enfoques y filosofías pedagógicas. La efectividad del AEI no puede residir en el medio en sí, sino solo en cómo se usa.
- Quiénes esperan obtener milagrosos resultados simplemente por la compra de costosos recursos tecnológicos, probablemente se sentirán decepcionados. Sin embargo, quienes usan la tecnología al servicio de la buena pedagogía, sin duda,

encontrarán formas de enriquecer sus programas educativos y las oportunidades de aprendizaje de sus estudiantes.

- La enseñanza de un idioma es un proceso muy exhaustivo y tedioso para los docentes, ya que implica un gran esfuerzo físico al diseñar las lecciones y especialmente las actividades de implementación. Usar el AEI facilita el trabajo de los docentes, ya que les da un tiempo extra para crear ideas innovadoras.
- El uso del AEI motiva mucho a los estudiantes, pues toma ventaja de una tendencia actual que día a día tiene algo nuevo, diferente y atractivo para ofrecer: el uso de la tecnología.
- GCS es un LMS con muchos recursos útiles fácilmente adaptables a diferentes contextos de aprendizaje, incluido el aprendizaje de idiomas. Con él, puede crear, mejorar y mediar casi cualquier material de aprendizaje gracias a uno de sus atributos más distintivos: la inclusión total. Esto se traduce en menos limitaciones y más productividad.
- ED es un programa virtual que les permite a los estudiantes desarrollar competencias en comprensión oral y escrita desde un nivel básico hasta un nivel intermedio alto. A través de este programa los estudiantes pueden llevar a cabo su proceso de manera autónoma, con la asesoría de un tutor virtual con quien podrán aclarar dudas y sentirse guiados durante la consecución de sus logros.
- Cualquier avance en el campo de la enseñanza y el aprendizaje del inglés representa un activo para la sociedad dado el hecho de que esta lengua tenga una gran importancia en el mundo globalizado de hoy.
- Está en manos de los especialistas en enseñanza de idiomas, de las autoridades educativas y de todos los miembros de la sociedad el decidir qué función tendrá el AEI en el futuro inmediato o mediano.

Recomendaciones

- La comunidad educativa necesita comprender que la tecnología representa un gran activo y no lo contrario para el logro de tantos objetivos de enseñanza y aprendizaje previamente establecidos. La tecnofobia tiene que ser erradicada. En cambio, es necesario crear conciencia sobre los beneficios que los recursos tecnológicos pueden proporcionar.
- El AEI, y particularmente las herramientas ED y GCS, deben ser aprovechadas para llevar la enseñanza de idiomas y el aprendizaje al próximo nivel, convirtiéndolo en una experiencia agradable y fructífera. Ambas pueden ser utilizadas en conjunción como un sistema autónomo. También se puede utilizar ED usar solo o como complemento para programas de aprendizaje híbridos.
- Los docentes deben promover este tipo de iniciativas y solicitar al Ministerio de Educación que brinde los recursos necesarios para implementarlas, viendo las innovaciones tecnológicas como una inversión positiva.
- Los educadores deben estar bien capacitados y actualizados en el campo de la enseñanza de idiomas y el funcionamiento de las tecnologías de información y comunicación (TIC). Deben ser personas dinámicas capaces de combinar la enseñanza de idiomas y la tecnología de una manera divertida y productiva.
- Las aulas deben estar dotadas de las herramientas necesarias para que la implementación de programas como UTP E-english sea una experiencia exitosa. Esto incluye infraestructura cómoda y tecnología avanzada, elementos de hardware y software actualizados junto con sus periféricos correspondientes.
- El nivel de los estudiantes también es un aspecto importante a considerar. Con los niveles básicos, se debe prestar mucha atención al vocabulario utilizado en cada ejercicio. Debe ser lo suficientemente simple para ser comprendido por los alumnos

y lo suficientemente complejo para estimularlos. De lo contrario, puede llevar a la frustración o el aburrimiento.

- Se necesita tener claro el hecho de que las herramientas tecnológicas como el AEI nunca reemplazarán la instrucción humana. Hay muchas áreas, como los dominios de pensamiento crítico y afectivo, que la tecnología no puede manejar.
- Una cosa es innegable: ningún recurso de AEI funciona por sí solo. Cuando se emprenden iniciativas como ésta, los expertos en la enseñanza de idiomas, especialmente los docentes y curriculistas, deben tener en cuenta los aspectos mencionados anteriormente y muchos otros, como la disponibilidad de tiempo, la disponibilidad de recursos, la valía, etc. El uso de la tecnología con fines pedagógicos requiere la inversión de recursos, tiempo y esfuerzo para capacitar tanto a los profesionales como a los alumnos y así generar e implementar el material y las actividades correctos. El éxito de este enfoque también depende en gran medida del valor que agrega a la instrucción. En otras palabras, el uso de la tecnología no vale la pena si los objetivos y los beneficios no se han establecido previamente.
- Seleccionar las herramientas necesarias para llevar a cabo una iniciativa de AEI debe ser un proceso minucioso con base a criterios bien definidos sobre qué características deseables de éste. También lo es la selección de los contenidos y actividades correspondiente. La mera digitalización de material convencional no es suficiente. Éste debe ser tecnológicamente atractivo y productivo, teniendo en cuenta las perspectivas actuales de los estudiantes con respecto a la tecnología. Los diferentes estilos de aprendizaje también pueden ser un desafío; por ende, agregar variedad a las actividades es crucial.
- Hasta ahora la única modalidad de estudios del inglés que conocen es la presencial, con buenos y malos resultados. El entorno virtual representa un reto lleno de grandes posibilidades. Será necesario romper paradigmas de muchos años de uso y promover una nueva cultura de aprendizaje del inglés.

Bibliografía consultada y de referencia

- Arnold, N. & Ducate, L. (2011). *Present and Future Promises of CALL: From Theory ad Research to New Directions in Language Teaching*. San Marcos, TX: CALICO
- Ayres, R. (2002). *Learner attitudes towards the use of CALL*. *Computer Assisted Language Learning*, 15(3), 241-249.
- Bishop, R. (2012). *Google Becomes World's Second Largest Tech Company, Confirms Internet is Serious Business*. *The Mary Sue*. Recuperado de <http://www.themarysue.com/google-passes-microsoft/>
- De Szendeffy, J. (2005). *A Practical Guide to Using Computers in Language Teaching*. Michigan, USA: University of Michigan.
- Gass, S. M., & Mackey A. (2007). *Data elicitation for second and foreign language research*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Hubbard, P. (2008). *Twenty-five years of theory in the CALICO Journal*. *CALICO Journal*, 25, 387-399. Disponible en at <https://calico.org/journalTOC.php>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). *Theory of multimedia learning: Implications for design principles*. Recuperado el 29 de julio de 2010, de www.unm.edu/~moreno/PDFS/chi.pdf
- Stanley, G. (2013). *Language Learning with Technology: Ideas for integrating technology in the classroom*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Thomas, M., Reinders, H, & Warschauer, M. (2013). *Contemporary computer-assisted language learning*. London: Bloomsbury Academic.

Toro, D. (2013). *Demanda y Oferta de Profesionales y Servicios de Extensión*.
Panamá, Universidad Tecnológica de Panamá

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind and society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Anexos

Anexo A: Encuesta sobre UTP E-glish

**Anexo B: Solicitud de permiso a la
Dirección de la UTP Azuero para llevar
a cabo el estudio**

Los Santos, 22 de octubre de 2018

Ingeniero

Urbano Alaín Núñez

Director

Universidad Tecnológica de Panamá

Centro Regional de Azuero

E. S. D.

Respetado ingeniero Alaín:

Le solicito su autorización para aplicar una encuesta a la población administrativa, docente, estudiantil e investigativa de la Universidad Tecnológica de Panamá, Centro Regional de Azuero, con el objetivo explorar la viabilidad y factibilidad de crear un programa para para la enseñanza y aprendizaje del inglés mediante la modalidad electrónica. Los resultados de la encuesta serán confidenciales y se utilizarán en la elaboración de mi tesis de Maestría en Docencia Superior cursada en la Universidad de Panamá, Centro Regional de Los Santos.

Agradezco de antemano la atención que le pueda brindar a esta solicitud.

De usted,

Juan Carlos Rivera Mendieta

Coordinador del Centro Especializado en Lenguas

Universidad Tecnológica de Panamá, Centro Regional de Azuero

Anexo C: Rúbrica para la evaluación de software a utilizar con UTP E-english

ASPECTOS	PUNTOS
ASPECTOS PEDAGÓGICOS	
1. Condiciones para input comprensible de calidad	
El software de enseñanza de idiomas debe...	
usar un lenguaje en su mayoría auténtico y no simplificado (algunas excepciones, como el ritmo más lento al hablar para los principiantes, etc.). puede aplicar).	
enfaticar las características lingüísticas de la lengua meta (L2).	
ayudar a los estudiantes a comprender la semántica de la L2.	
ayude a los estudiantes a comprender la sintaxis de la L2.	
presentar el contenido desde una variedad de perspectivas.	
usa la gramática, la ortografía y la estructura de la oración correcta.	
ser aplicable en una variedad de situaciones.	
utilizar ejemplos basados en el contenido	
Otro(s)	
2. Condiciones para una producción comprensible de calidad	
El software de enseñanza de idiomas debe...	
requerir comunicación con el programa de ordenador y / u otros usuarios.	
proporcionar oportunidades para la corrección, negociación y repetición de los resultados del alumno.	
ofrecer comentarios como un resumen del desempeño en la L2.	
ofrecer comentarios como un resumen de las correcciones de la L2.	
ofrecer comentarios como un resumen de todas el desempeño sobre la tarea.	
dar oportunidades para la práctica/uso múltiple de las habilidades lingüísticas recién adquiridas.	
proporcionar actividades abiertas.	
Otro (s)	
3. Aplicación de los principios de la cognición	
El software de enseñanza de idiomas debe...	
proporcionar una combinación de instrucción directa y aprendizaje incidental.	
equilibrar enfoques estructurales e integradores.	
relacionar el nuevo material con el conocimiento previo.	
requerir un procesamiento a profundidad: asociación, comprensión y generalización.	
animar a los estudiantes a ser aprendices estratégicos.	
incluir habilidades de pensamiento de orden superior.	
Otro (s)	

4. Motivación	
El software de enseñanza de idiomas debe...	
facilitar el éxito.	
referir los estudiantes a otras fuentes para aprender más.	
evocar el interés en el idioma.	
fomentar la creatividad.	
desarrollar la independencia.	
Otro (s)	
5. Presentación del contenido	
El software de enseñanza de idiomas debe...	
relacionarse con el currículo.	
relacionarse con las metas de aprendizaje de idiomas del estudiante.	
ser lógicamente organizado.	
ser adaptable en una variedad de situaciones.	
encajar con el público objetivo.	
ASPECTO DE LA APLICABILIDAD	
1. La perspectiva del alumno	
El software de enseñanza de idiomas debe...	
ofrecer diversas actividades para adaptarse a diferentes tipos de aprendizaje (es decir, reconocimiento, recuerdo, comprensión, aprendizaje experiencial).	
ofrecer diversas actividades para adaptarse a diversos estilos de aprendizaje (es decir, el aprendizaje dependiente / independiente, el razonamiento deductivo / inductivo, visual-gráfico / visual-textual, individual / trabajo en grupo).	
requerir un mínimo de conocimientos técnicos y habilidades para su uso.	
proporcionar acceso inmediato a la retroalimentación y corrección.	
ser apropiado para la edad, el nivel y el interés.	
mantener el mismo nivel de dificultad dentro de una actividad.	
contar con un ritmo de aprendizaje ajustable.	
ofrecer opciones de ahorro y retorno desde cualquier punto de una actividad.	
presentar las características apropiadas del estudiante (por ejemplo, sinónimos y antónimos, revisión ortográfica, URLs con información adicional, opción de toma de apuntes).	
proporcionar una buena y fácil instrucción.	
2. Gestión docente	
El software de enseñanza de idiomas debe...	
ser fácil de probar y evaluar.	
proporcionar el control para el ritmo, la secuencia, y el nivel de dificultad.	

mantener un registro de las actividades.	
permitir el desarrollo de contenidos.	
permitir la evaluación del estudiante.	
permitir el seguimiento de los estudiantes.	
permitir la comparación del progreso de los estudiantes.	
Otro (s)	
2. Perspectiva general	
El software de enseñanza de idiomas debe...	
ser fácilmente legible.	
proporcionar una navegación lógica y fácil.	
ser fácil de entrar y salir del programa.	
dar instrucciones claras.	
ser fácil de usar la opción de ayuda.	
tener soporte de usuario fácilmente accesible.	
Otro (s)	
UTILIZACIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	
El software de enseñanza de idiomas debe...	
usar imágenes fijas para apoyar al contenido.	
utilizar el vídeo para apoyar al contenido.	
utilizar la animación para apoyar al contenido.	
usar el sonido para apoyar al contenido.	
tener sólo contenido multimedia relacionado.	
utilizar multimedia, que no distraiga del contenido.	
tener la organización bien pensada de los multimedia.	
presentar multimedia visualmente atractiva.	
ofrecer una variedad de multimedia.	
Otro:	
ASPECTO SOCIO-CULTURAL	
El software de enseñanza de idiomas debe...	
proporcionar ejemplos e ilustraciones auténticos de la cultura L2.	
contener una variedad de perspectivas culturales.	
dar ejemplos de diferentes acentos y dialectos de la L2.	
no ser discriminatorio hacia los grupos sociales y culturales.	
relacionarse con la vida de los estudiantes.	
ser la apropiado a la edad.	
fomentar la comunicación intercultural.	

proporcionar fuentes de información adicional sobre los países y culturas de la L2.	
evitar los estereotipos (por ejemplo, raza, sexo, género).	
Otro (s)	
ASPECTO TÉCNICO	
El software de enseñanza de idiomas debe...	
estar disponible en ambas plataformas.	
no requerir de la descarga de software de apoyo adicional y / o <i>plug-ins</i> .	
tener un manual claro y detallado.	
tener una opción de ayuda.	
ofrecer un precio asequible para múltiples usuarios.	
cargar fácilmente y sin error.	
ser rentable.	
ser manejable con otros programas (incluyendo la enseñanza de idiomas y programas de enseñanza de idiomas) en un ambiente interconectado.	
Otro (s)	

**Anexo D: Rúbrica para la
autoevaluación del nivel de inglés de
los encuestados según el Marco
Común Europeo de Referencia de las
Lenguas**

Niveles de inglés según el Marco Común Europeo de Referencia

	Básico bajo	Básico alto	Intermedio bajo	Intermedio alto	Avanzado bajo	Avanzado alto
Comprensión de lectura	Reconozco palabras y expresiones muy básicas que se usan habitualmente, relativas a mí mismo, a mi familia y a mi entorno inmediato cuando se habla despacio y con claridad.	<p>Comprendo frases y el vocabulario más habitual sobre temas de interés personal (información personal y familiar muy básica, compras, lugar de residencia, empleo).</p> <p>Soy capaz de captar la idea principal de avisos y mensajes breves, claros y sencillos.</p>	Comprendo las ideas principales cuando el discurso es claro y normal y se tratan asuntos cotidianos que tienen lugar en el trabajo, en la escuela, durante el tiempo de ocio, etcétera. Comprendo la idea principal de muchos programas de radio o televisión que tratan temas actuales o asuntos de interés personal o profesional, cuando la articulación es relativamente lenta y clara.	<p>Comprendo discursos y conferencias extensos, e incluso sigo líneas argumentales complejas siempre que el tema sea relativamente conocido.</p> <p>Comprendo casi todas las noticias de la televisión y los programas sobre temas actuales.</p> <p>Comprendo la mayoría de las películas en las que se habla en un nivel de lengua estándar.</p>	<p>Comprendo discursos extensos incluso, cuando no están estructurados con claridad y cuando las relaciones están sólo implícitas y no se señalan explícitamente.</p> <p>Comprendo sin mucho esfuerzo los programas de televisión y las películas.</p>	No tengo ninguna dificultad para comprender cualquier tipo de lengua hablada, tanto en conversaciones en vivo como en discursos retransmitidos, aunque se produzcan a una velocidad de hablante nativo, siempre que tenga tiempo para familiarizarme con el acento.

Comprensión auditiva	Comprendo palabras y nombres conocidos y frases muy sencillas; por ejemplo las que hay en letreros, carteles y catálogos.	Soy capaz de leer textos muy breves y sencillos. Sé encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos, como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios, y comprendo cartas personales breves y sencillas.	Comprendo textos redactados en una lengua de uso habitual y cotidiano o relacionada con el trabajo. Comprendo la descripción de acontecimientos, sentimientos y deseos en cartas personales.	Soy capaz de leer artículos e informes relativos a problemas contemporáneos en los que los autores adoptan posturas o puntos de vista concretos. Comprendo la prosa literaria contemporánea.	Comprendo textos largos y complejos de carácter literario o basados en hechos, apreciando distinciones de estilo. Comprendo artículos especializados e instrucciones técnicas largas, aunque no se relacionen con mi especialidad.	Soy capaz de leer con facilidad prácticamente todas las formas de lengua escrita, incluyendo textos abstractos estructural o lingüísticamente complejos, como, por ejemplo, manuales, artículos especializados y obras literarias.
----------------------	---	--	---	--	--	--

Interacción oral	<p>Puedo participar en una conversación de forma sencilla siempre que la otra persona esté dispuesta a repetir lo que ha dicho o a decirlo con otras palabras y a una velocidad más lenta, y me ayude a formular lo que intento decir. Planteo y contesto a preguntas sencillas sobre temas de necesidad inmediata o asuntos muy habituales.</p>	<p>Puedo comunicarme en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información sobre actividades y asuntos cotidianos. Soy capaz de realizar intercambios sociales muy breves, aunque, por lo general, no puedo comprender lo suficiente como para mantener la conversación por mí mismo.</p>	<p>Sé desenvolverse en casi todas las situaciones que se me presentan cuando viajo donde se habla esa lengua. Puedo participar espontáneamente en una conversación que trate temas cotidianos de interés personal o que sean pertinentes para la vida diaria (por ejemplo, familia, aficiones, trabajo, viajes y acontecimientos actuales).</p>	<p>Puedo participar en una conversación con cierta fluidez y espontaneidad, lo que posibilita la comunicación normal con hablantes nativos. Puedo tomar parte activa en debates desarrollados en situaciones cotidianas, explicando y defendiendo mis puntos de vista.</p>	<p>Me expreso con fluidez y espontaneidad sin tener que buscar de forma muy evidente las expresiones adecuadas. Utilizo el lenguaje con flexibilidad y eficacia para fines sociales y profesionales.</p> <p>Formulo ideas y opiniones con precisión y relaciono mis intervenciones hábilmente con las de otros hablantes.</p>	<p>Tomo parte sin esfuerzo en cualquier conversación o debate, y conozco bien modismos, frases hechas y expresiones coloquiales. Me expreso con fluidez y transmito matices sutiles de sentido con precisión. Si tengo un problema, sorteo la dificultad con tanta discreción, que los demás apenas se dan cuenta.</p>
------------------	--	---	---	--	---	--

<p>Expresión oral</p>	<p>Utilizo expresiones y frases sencillas para describir el lugar donde vivo y las personas a las que conozco.</p>	<p>Utilizo una serie de expresiones y frases para describir con términos sencillos a mi familia y a otras personas, mis condiciones de vida, mi origen educativo y mi trabajo actual, o el último que tuve.</p>	<p>Sé enlazar frases de forma sencilla con el fin de describir experiencias y hechos, mis sueños, esperanzas y ambiciones. Puedo explicar y justificar brevemente mis opiniones y proyectos. Sé narrar una historia o relato, la trama de un libro o película, y puedo describir mis reacciones.</p>	<p>Presento descripciones claras y detalladas de una amplia serie de temas relacionados con mi especialidad.</p> <p>Sé explicar un punto de vista sobre un tema exponiendo las ventajas y los inconvenientes de varias opciones.</p>	<p>Presento descripciones claras y detalladas sobre temas complejos que incluyen otros temas, desarrollando ideas concretas y terminando con una conclusión apropiada.</p>	<p>Presento descripciones o argumentos de forma clara y fluida, y con un estilo que es adecuado al contexto, y con una estructura lógica y eficaz que ayuda al oyente a fijarse en las ideas importantes y a recordarlas.</p>
------------------------------	--	---	--	--	--	---

<p>Expresión escrita</p>	<p>Soy capaz de escribir postales cortas y sencillas; por ejemplo, para enviar felicitaciones. Sé rellenar formularios con datos personales; por ejemplo, mi nombre, mi nacionalidad y mi dirección en el formulario del registro de un hotel.</p>	<p>Soy capaz de escribir notas y mensajes breves y sencillos relativos a mis necesidades inmediatas.</p> <p>Puedo escribir cartas personales muy sencillas; por ejemplo, agradeciendo algo a alguien.</p>	<p>Soy capaz de escribir textos sencillos y bien enlazados sobre temas que me son conocidos o de interés personal.</p> <p>Puedo escribir cartas personales que describen experiencias e impresiones.</p>	<p>Soy capaz de escribir textos claros y detallados sobre una amplia serie de temas relacionados con mis intereses.</p> <p>Puedo escribir redacciones o informes transmitiendo información o proponiendo motivos que apoyen o refuten un punto de vista concreto. Sé escribir cartas que destacan la importancia que le doy a determinados hechos y experiencias.</p>	<p>Soy capaz de expresarme en textos claros y bien estructurados, exponiendo puntos de vista con cierta extensión.</p> <p>Puedo escribir sobre temas complejos en cartas, redacciones o informes, resaltando lo que considero que son aspectos importantes. Selecciono el estilo apropiado para los lectores a los que van dirigidos mis escritos.</p>	<p>Soy capaz de escribir textos claros y fluidos en un estilo apropiado. Puedo escribir cartas, informes o artículos complejos que presenten argumentos con una estructura lógica y eficaz que ayude al oyente a fijarse en las ideas importantes y a recordarlas.</p> <p>Escribo resúmenes y reseñas de obras profesionales o literarias.</p>
---------------------------------	--	---	--	---	--	--

Anexo E: Definición de términos

Estos términos han sido definidos de acuerdo con el significado que tienen para este Proyecto de investigación. Las fuentes son las siguientes:

- http://en.wikipedia.org/wiki/Cloze_test;
 - <http://dictionary.reference.com>; y
 - <http://www.google.com>
-
- ***A la Rencontre de Philippe***: mundo exploratorio de lengua francesa originalmente desarrollado para estaciones de trabajo.
 - **Aprendizaje basado en datos (DDL)**: Aplicación de herramientas (concordantes) y técnicas de corpus lingüística al servicio del aprendizaje de idiomas. Una forma de presentación o actividad en el aula que se ha asociado con el programa léxico y la metodología comunicativa. El Syllabus Léxico transmite tres formas diferentes de actividades de clase del enfoque comunicativo: citación, simulación y replicación.
 - **Asíncrono**: tener cada operación iniciada solo después de que se completa la operación anterior.
 - **Autenticidad**: la oportunidad de interactuar en una o más de las cuatro habilidades (leer, escribir, escuchar y hablar) usando o produciendo textos destinados a una audiencia en el idioma de destino, no en el aula.
 - **Bot**: es un programa informático que efectúa automáticamente tareas repetitivas a través de Internet, cuya realización por parte de una persona sería imposible o muy tediosa.
 - **Conductista**: escuela de psicología que se limita al estudio de aspectos observables y cuantificables del comportamiento y excluye los fenómenos subjetivos, como las emociones o los motivos.

- **CALICO:** organización profesional que sirve a una membresía involucrada tanto en educación como en alta tecnología.
- **Centros de aprendizaje independientes:** centro cuyo objetivo es ayudar, fomentar y desarrollar las capacidades de aprendizaje de los estudiantes para que puedan alcanzar su potencial académico.
- **Cloze Tests:** prueba de cloze (también prueba de eliminación de Cloze) es un ejercicio, prueba o evaluación que consiste en una parte del texto con ciertas palabras eliminadas, donde se le pide al participante que reemplace las palabras faltantes. Las pruebas de *Cloze* requieren la capacidad de comprender el contexto y el vocabulario para identificar las palabras correctas o el tipo de palabras que pertenecen a los pasajes eliminados de un texto. Este ejercicio se administra comúnmente para la evaluación del aprendizaje y la instrucción en el segundo idioma.
- **Cognitivo:** perteneciente o perteneciente a los procesos mentales de la percepción, la memoria, el juicio y el razonamiento, en contraste con los procesos emocionales y volitivos.
- **Comunicación mediada por dispositivos electrónicos (CMDE):** comunicación humana a través de computadoras, celulares, tabletas, etc, incluida la red informática.
- **Compartimentado:** dividido en categorías o compartimentos.
- **Computadoras centrales:** computadoras utilizadas principalmente por grandes organizaciones para aplicaciones críticas, generalmente procesamiento de datos a granel, como censos, estadísticas de la industria y del consumidor, y procesamiento de transacciones financieras.

- **Constructivismo:** corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al estudiante las herramientas necesarias (generar andamiajes) que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas puedan verse modificadas y siga aprendiendo.
- **Courseware:** software educativo diseñado especialmente para su uso con computadoras en el aula.
- **Dave's ESL Café:** lugar de encuentro en Internet para profesores y estudiantes de ESL y EFL de todo el mundo.
- **EFL:** inglés como lengua extranjera. El idioma del país donde se aprende no es el inglés.
- **Enfoque comunicativo:** enfoque basado en la idea de que el aprendizaje del idioma se logra al tener que comunicar un significado real.
- **Entretenimiento educativo:** programas de televisión, películas, libros, etc., que son a la vez educativos y entretenidos, especialmente los destinados principalmente a los niños de los grados primarios.
- **ESL:** inglés como segunda lengua. El idioma del país donde se aprende es el inglés.
- **EUROCALL:** Asociación Europea de Aprendizaje de Idiomas Asistido por Computadora. EUROCALL pretende proporcionar un enfoque europeo para la promulgación de investigación, desarrollo y práctica innovadores relacionados con el uso de tecnologías para el aprendizaje de idiomas.

- **Gapmaster:** programa para crear ejercicios para rellenar espacios.
- **Google Drive:** un servicio de alojamiento de archivos en la Nube.
- **Google Hangouts:** aplicación multiplataforma de mensajería instantánea desarrollada por Google.
- **Hangman:** juego de adivinar una palabra o frase una letra a la vez.
- **Hotpotatoes:** paquete de software que contiene seis aplicaciones que son adecuadas para su uso en un entorno educativo.
- **Idioma meta:** un idioma, esp. un idioma extranjero, que está en proceso de aprendizaje.
- **Interactivo:** referente a un sistema bidireccional de comunicaciones electrónicas, tal como por medio de la televisión o los dispositivos electrónicos: comunicaciones interactivas entre familias que utilizan la televisión por cable bidireccional.
- **LLRC:** Centro de Recursos de Aprendizaje de Idiomas
- **Lingüística computacional:** campo interdisciplinario que trata el modelado estadístico y / o basado en reglas del lenguaje natural desde una perspectiva computacional.
- **Lingüística teórica:** la rama de la lingüística más interesada en el desarrollo de modelos de conocimiento lingüístico.
- **Macromedia Director:** aplicación multimedia creada por Macromedia, ahora parte de Adobe Systems. Permite a los usuarios crear aplicaciones basadas en una metáfora de película, con el usuario como el "director" de la película.

- **Matchmaster:** juego interactivo electrónico de mano
- **Montevidisco:** instrucción asistida por computadora / programa de videodisco interactivo que lleva al estudiante a una visita simulada a un pueblo del norte de México y en el proceso expone a los estudiantes a situaciones de la vida real con nativos hablándoles en español a una velocidad natural.
- **Proyecto PLATO:** programa integrado de capacitación, certificación y extensión de estudios en el extranjero que brinda recursos integrales de apoyo para estudiar en el extranjero a todos los EE. UU.
- **SIG:** Grupo de Interés Especial
- **Sim City:** juego de simulación de construcción de ciudades
- **Sincrónico:** ocurriendo al mismo tiempo; coincidiendo en el tiempo; contemporáneo; simultáneo.
- **Skype:** software que permite a los usuarios realizar llamadas telefónicas a través de Internet.
- **Sleuth:** juego de detectives abierto en el que se resuelven misterios buscando pistas, interrogando sospechosos y entrevistando a testigos.
- **Storyboard:** organizadores gráficos como una serie de ilustraciones o imágenes mostradas en secuencia con el propósito de visualizar previamente un gráfico de movimiento o secuencia de medios interactivos, incluida la interactividad del sitio web.
- **Teoría del monitor de Krahshen:** hipótesis desarrollada por el lingüista Stephen Krashen para explicar la adquisición del segundo idioma. Según él, el sistema

aprendido del estudiante actúa como un monitor de lo que están produciendo. En otras palabras, mientras que sólo el sistema adquirido es capaz de producir un habla espontánea (de acuerdo con esta teoría), el sistema aprendido se usa para verificar lo que se está diciendo.

- **Teoría sociocultural:** teoría que describe el aprendizaje como parte integrante de los eventos sociales y que ocurre cuando un niño interactúa con personas, objetos y eventos en el entorno.
- **Teoría del lenguaje integral:** filosofía instructiva de alfabetización que enfatiza que los niños deben enfocarse en el significado y moderar la instrucción de habilidades.
- **Testmaster:** paquete de software que le permite diseñar varios tipos de pruebas en el entorno de Windows. También puede mantener una base de datos de los usuarios que toman estas pruebas y las calificaciones obtenidas por ellos se almacenan en la base de datos desde la cual se pueden generar las transcripciones.
- **Textmixer:** paquete de software que le permite mezclar texto, o más precisamente líneas de texto, desde muchos cuadros de texto (el origen del nombre se usa en el programa).
- **Where in the World is Carmen Sandiego?:** varios juegos de computadora de entretenimiento educativo en la serie Carmen Sandiego que enseñan geografía.
- **Who is Oscar Lake?:** programa de aprendizaje de idiomas en el formato de un juego de aventuras.

- **WinCALIS:** sistema de autoría que permite a los instructores crear y presentar lecciones para estudiantes en casi cualquier idioma a través de una interfaz gráfica fácil de usar.

Wordstore: *generador de vocabulario en inglés y un ejercitador, abierto para todos.*